REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VII Nº 63 - 395 PTAS

Nintendo® Acción

TODAS LAS CLAVES PARA GANAR EN DIDDY KONG RACING

ZELDA 64
Últimas noticias sobre la aventura más esperada





MACE DARK RIFT
Los dos nuevos candidatos al trono de los juegos de lucha

IGUANA UK
Forsaken y Shadowman, vistos por sus creadores



URGENTE. SEGUNDA PARTE DE LA GUÍA GOLDENEYE. STOP.

Fútbol de élite en Nintendo 64

FIFA: Rumbo al Mundial 98

Comentamos las versiones de Nintendo 64, SNES y Game Boy

Última entrega de la guía Mario Kart 64

Sumario Nº 63 Febrero

Nintendo START Acción

Claves Nintendo

El nombre



Se llama Link

Link es el protagonista de uno de los juegos más esperados del momento. En el nuevo «Zelda 64: The Ocarina of Time», él cobrará vida propia, y nosotros, igual que hasta ahora, suspiraremos por sus huesitos de render y Silicon.



La compañía

La misión de Ocean-Infogrames

Los desarrolladores europeos se van a comer el mundo. El mes pasado les tocó a Iguana y Probe. Éste tenemos que destacar la furia creadora de Ocean-Infogrames, porque el tándem nos tiene preparados un motón de experiencias para nuestra 64 bits.

El fenómeno



Fútbol es siempre fútbol

Pero este año será más fútbol todavía. Estamos a las puertas del Mundial, y los juegos de soccer van a empezar a aflorar como las margaritas en primavera. En este número entramos con «FIFA: Rumbo al Mundial 98» y recordamos las posibilidades de «ISS64». Próximamente nos meteremos con el fútbol de Acclaim, el que prepara Ocean y todos los que vengan de Japón. Será una invasión total.



¡¡Espectaculares números!!

120.000 Nintendo 64

El objetivo de Nintendo España era vender 120.000 N64 hasta marzo de este año. Según sus datos, las 120.000 máquinas ya están vendidas. Salieron todas durante una prolífica campaña de Navidad, que prácticamente dejó vacíos los almacenes de la Gran N. Y aún quedan meses para batir records. ¡Enhorabuena!

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Presidente María Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales
Amalio Gómez, Domingo Gómez, Jesús Alonso

Director Juan Carlos García Diaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Fotografía Pablo Abollado
Colaboradores Roberto Lorente, David García, Sonia Herranz
Directora Comercial Mamen Perera

Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de suscripciones Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99
Transporte BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992

Cómo puntuamos

0-50: Hacer juegos así es pecado. Y al que peca, le castigamos.
50-60: Tiene gráficos, sonido, movimientos... pero no todo muy conjuntado.
60-70: Se puede jugar. Y si te fijas, quizá encuentres algo que merezca la pena.
70-80: Bueno. No te defraudará.
80-90: Superior. Muy recomendable.
90-95: Un súper clase. Cómpratelo, te guste de qué va o no.
95-99: Obra maestra. Imprescindible. Sólo uno o dos juegos al año merecerán esta puntuación.
100: ¿No existe el juego perfecto?



el Show de Big N

la Imagen

Encuentro de dos genios



Shigeru Miyamoto, responsable del software de Nintendo 64, y **Dave Perry**, Presidente de Shiny Entertainment, posaron así de sonrientes durante el último Space World. Viendo esta imagen, un auténtico encuentro entre dos genios, a nadie se le ocurriría pensar que Perry es de los que no se cansan de criticar la política de lanzamientos de Nintendo 64. Bueno, seguro que tras una buena charla con el "gurú", su punto de vista ha cambiado...

Super Game Boy, segunda parte



Nintendo ha decidido darle un impulso al Super Game Boy, lanzando una versión que luce una nueva **carcasa transparente de color azul** e incorpora unos cables para **unir vía Super Nintendo dos cartuchos de Game Boy**. Pronto saldrá en Japón, donde también se **estrenará un nuevo modelo de Game Boy Pocket, transparente y de color púrpura**.

el Consultorio

Por fin juntos de nuevo. ¿Se os ha hecho larga la espera? Me imagino lo que debéis sufrir sin disfrutar de mi compañía durante un mes entero...

Fernando Moreno Valiente es un cordobés de doce años más uno, que tiene un buen lío con el rumble pak y el controller pak. Un amigo suyo le ha dicho que el rumble funciona con pilas, y me pide que le confirme tan asombrosa noticia. ¡Pues claro! Nintendo manejó la idea de hacer un rumble a pedales, pero la desecharon por incómoda. Lo que no es verdad es eso de que las vibraciones apenas se notan. Es cierto que algunos juegos se prestan más que otros al uso del aparatito (en «Lylat Wars» resulta genial), pero te aseguro que el rumble siempre se siente.

Las dudas con el controller pak son de otro tipo, porque Fernando no entiende que haya juegos que pueden usar batería y controller a la vez, y me pregunta si es que acaso su empleo es opcional. Existen juegos que ni graban partidas ni son compatibles con el controller pak («Dark Rift», por ejemplo), y emplean continuaciones o passwords como tantos otros juegos de SNES. Hay otros que no graban partidas en la memoria del cartucho, pero sí que lo hacen en el controller pak (el caso más claro es «Turok», imposible de pasar si no salvas en la tarjeta de memoria). Y finalmente están los que usan ambos sistemas para grabar las partidas («Diddy Kong Racing», por ejemplo, graba el avance en el cartucho y la configuración de las opciones en el controller pak). Así que no es que el controller pak sea opcional, sino que hay juegos compatibles con él y otros que no. Tarde o temprano lo necesitarás.

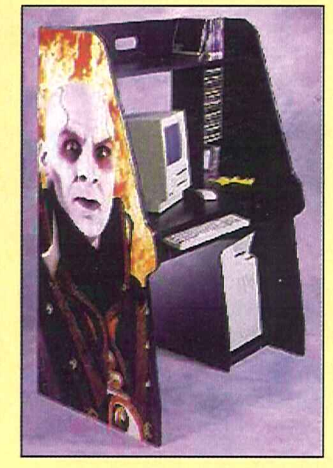
Javier Avila Rísquez, alias "RFCL", es un viejo conocido de mi sección que me escribe a menudo unas cartas kilométricas desde Alcalá de Henares, y no me refiero a la distancia que le separa de Madrid, sino a las charlas que me mete. De la última que me envía, me interesa lo que dice acerca del discurso de Yamauchi en el pasado Space World, porque es cierto que Nintendo parece tener puestas sus esperanzas de futuro en la interactividad de los juegos. Por lo visto, el ejemplo a seguir son títulos como «Pocket Monster» o el mismo «Tamagotchi», en los que los jugadores pueden criar o educar a los personajes, salvar sus progresos e intercambiarlos con otros jugadores. En fin, a mi me da en la nariz que detrás de todo este asunto están las pelas, o los yenes en este caso, porque precisamente los «Pocket Monster» han sido la principal fuente de ingresos de Nintendo Japón el año pasado. Y como cuentan que Yamauchi sigue al pie de la letra lo que dicen los balances de cuentas, pues todo el mundo a tirar por esa vía. Lo que ocurre es que ése es un concepto de juego que triunfa en Japón, pero no sé si en Occidente tendría tanto éxito. A mi al menos me mola mucho más un buen juego de plataformas o un simulador de fútbol que tener que preocuparme de si a un alienígena le pica un pie o le apetece un bocadillo de panceta.



Mi mesa de estudio es una recreativa

Ya os hemos hablado muchas veces de lo fuerte que pega la **fiebre Mortal Kombat** en los USA, pero es que nos siguen llegando nuevas noticias, cada vez más increíbles. La última son estas dos preciosidades que **Midway ha puesto a la venta** coincidiendo con el lanzamiento de «MK4». Se trata de unas **mesas para poner el ordenador, que tienen la misma decoración que el mueble de la recreativa**. Así da gusto estudiar, y hasta trabajar, ¿verdad?





El nuevo "look" de la Super NES





Los **americanos** que se acerquen a la tienda para comprar una Super Nintendo se van a encontrar desde ya con un **nuevo diseño de la consola**, más **pequeño y ligero que el original**. En Nintendo USA están convencidos de que su máquina de 16 bits sigue siendo una excelente plataforma para la gente que empieza a jugar, tanto por su precio como por la cantidad de títulos disponibles. Este cambio de aspecto va **acompañado de la salida de un nuevo pack que incluye el genial «Yoshi´s Island»**. Nos dan ganas de cruzar el charco para hacernos con una.

Todos prefieren los azules

Los yanquis, que son muy dados a hacer estadísticas hasta de cuántos mordiscos le da cada uno al perrito caliente, han publicado unos **datos sobre la venta de mandos de control de colores para N64**. Y entre ellos nos hemos enterado de que el mando de color azul es el más popular entre los usuarios de la consola, más incluso que el gris de serie, y de que **el amarillo es el menos preferido**.

DD + cartucho, ¡menudo cóctel!

Ya sabemos al menos tres títulos que van a salir en cartucho, pero listos para **cargar datos desde el 64DD**. Uno, casi seguro que es **«Zelda 64»**; el otro, **«F-Zero X»**; y el penúltimo, **«ISS64 2»**, cuyo lanzamiento en Japón va a coincidir con la salida al mercado del 64DD.





*►Este mes tenemos noticias frescas sobre **«Donkey Kong Country 64»**. El juego lleva ya **un año de desarrollo en las oficinas de Rare**, que está poniendo en el asador todos sus conocimientos, y son muchos, sobre el hardware y el software de la Nintendo 64. El cartucho saldrá finalmente en el **último cuarto de este año, va a tener 256 megas** y será un juego de **plataformas en 3D al estilo de «Super Mario 64»** o «Conker´s Quest». Donkey será el protagonista principal, aunque es posible que otros personajes famosos de Nintendo aparezcan en la aventura (¿el resto de la familia Kong quizá?). Todo el mundo espera que Nintendo enseñe el juego en el **próximo E3 de Atlanta** y así nos saque de este mar de dudas en el que nos encontramos.*

*►Todavía no nos despedimos de **Rare**, porque también parece confirmarse que la compañía inglesa tiene entre manos **«Killer Instinct 3»**, aunque esta nueva entrega de su juego de lucha será para **64DD**. El esquema será el mismo, con personajes pre-renderizados moviéndose sobre escenarios en 3D, y aunque sobrevivirán algunos luchadores antiguos, es más que probable que se añada una opción para que el jugador pueda editar sus propios personajes aprovechando las posibilidades del 64DD.*

*►Cambio de compañía ahora. Nos vamos a **Boss Game Studios**, porque se comenta por ahí que los creadores de «Top Gear Rally» están trabajando en otro juego de coches. Y que quede claro que no hablamos de una segunda parte, sino de algo completamente nuevo. Por cierto, ¿sabíais que estuvieron a punto de quitar el taller de pintura de «TGR» por razones técnicas? Afortunadamente esta original opción salvó el pellejo a última hora.*

*►Lo de **Nintendo, DMA y su «Body Harvest»** tiene trazas de acabar peor que un culebrón venezolano. Primero la Gran N "recomendó" a DMA que introdujese más elementos de RPG en el juego cuando ya casi lo tenían a punto, y ahora ha vuelto a cambiar de idea: quieren que sea un juego de acción y disparos puro y duro. Fuentes de la propia DMA comentan que incluso han cambiado el diseño de los enemigos un par de veces.*

*►Y nos vamos, pero sin movernos de DMA. Quizá conozcáis un programa suyo para PC que se llama **«Grand Theft Auto»**. Se trata de un juego de coches bastante violento en el que ejercéis de conductor a sueldo de mafiosos, delincuentes y demás personajes se similar calaña. Bueno, pues nos cuentan que DMA tenía en mente hacer una versión del juego para N64, pero a Nintendo no parece hacerle mucha gracia tener un juego de esa guisa en su consola.*

Javier Abad

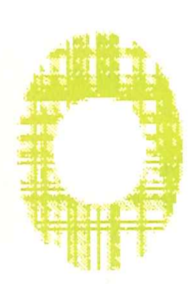
►**Senxio Cabezón Rodríguez** me pregunta desde Mugardos (La Coruña) por «Zelda 64» y «F-Zero X», y su carta no ha podido ser más oportuna, porque en este número hablamos precisamente de los dos juegos. Si Senxio y el resto de vosotros le echáis un vistazo a las nuevas pantallas de «Zelda» que publicamos, veréis que «Final Fantasy VII» y demás RPG de los que tanto alardean otros tienen mucho que temer del nuevo cartucho de Link. En cuanto a «F-Zero X», parece que sus principales bazas van a ser la velocidad y la cantidad de vehículos que plantará en pantalla. Ninguno tiene fecha de lanzamiento en España, pero yo apuesto por el último tramo de este año para tenerlos entre nosotros.

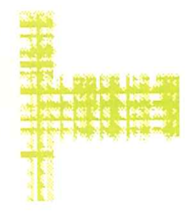
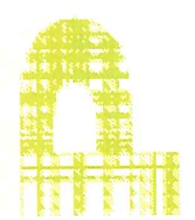
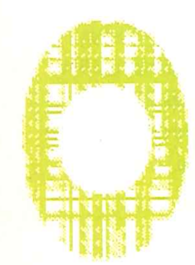
►**Iñigo Díaz de Mendívil** (Guernica) es un chaval con nombre de conquistador de las Indias Occidentales que tiene la inevitable pregunta acerca de qué juego comprar, «Top Gear Rally» o «Extreme G». Me lo pones difícil, porque los dos me gustaron bastante. «Extreme G» es muy bueno técnicamente, y no hay ninguno tan rápido como él. «Top Gear Rally» es más clásico, y destaca sobre todo por el realismo del control. En cuanto a «Mace», a mí también me pareció fantástico cuando vi las primeras imágenes, pero me decepcionaron el control y la respuesta de los luchadores. En fin, ahora tengo mis esperanzas puestas en el «Fighter´s Destiny» de Ocean. Y para terminar, voy a tratar de aclararle a Iñigo sus dudas sobre el 64DD. El precio no está determinado, pero seguro que es más barato que la N64. La fecha de lanzamiento es junio en Japón, navidades en EEUU y puede que en el 99 aquí. ¿Mucho tiempo de espera? Bueno, a ver si así se calman los que temen que dejen de aparecer juegos en cartucho cuando salga este aparatito.



Envía tus cartas con dudas, sugerencias, críticas y lo que quieras a:
EL SHOW DE BIG N. Nintendo Acción





La nueva tentación de Yoshi

«Yoshi´s Story» saldrá en abril de la mano de Nintendo España

Baby Koopa ha transformado la maravillosa Isla de Yoshi en un **mundo de dibujos en dos dimensiones**, y ahora el equipo de Baby Yoshis debe encontrar el Superárbol de la Felicidad para hacer regresar su isla a las tres dimensiones. Este será el objetivo de la nueva aventura de Yoshi en Nintendo 64, que Miyamoto ha diseñado en Nintendo Japón. El gurú de la gran N ha optado esta vez por un **suculento arcade de scroll lateral** sobre un mundo bidimensional, que no obstante **aprovechará al máximo el hardware de Nintendo 64**. El nuevo mundo de Yoshi mezclará **texturas casi reales y detalles imposibles con una puesta en escena surrealista**, escenarios construidos de diferentes materiales, con objetos que giran, vienen y van o resbalan por la pantalla. Y tened por seguro que Yoshi será el más disparatado de ellos.

El equipo de Yoshis estará formado por **seis pequeños dinosaurios de diferentes colores**. Todos con la misma larga lengua, que utilizarán para capturar enemigos y pillar frutas, el mismo gran narizón, con el que podrán detectar en el aire olores de frutas y monedas, y la misma capacidad para transformarse en submarinos, trenes, helicópteros e incluso un gran huevo. Sólo habrá una cosa en la que se diferenciarán: cada uno tendrá una fruta favorita. Hablando de frutas, el **objetivo de cada nivel será recoger 30 frutas**, que por supuesto estarán escondidas a lo largo de cada fase. Se supone que cada dino tendrá que recoger un tipo de fruta, aunque ya nos han soplado que la más preciada serán los melones, también los más buscados en Japón.

Habrá muchos amigos que nos ayudarán en nuestra búsqueda, también enemigos de todo tipo que tratarán de estorbarnos, montones de minijuegos donde ganar premios, en fin, lo que se espera de un arcade protagonizado por el dino más salado del mundo: diversión, jugabilidad y exquisito nivel técnico, que para eso estará en Nintendo 64, este mismo mes de abril, de la mano de Nintendo España.




noticias

Ya la venta «NFL Quarterback Club ´98»

Acclaim acaba de poner a la venta su **excepcional cartucho de fútbol americano** para N64. Las críticas que nos llegan desde USA son excelentes y al parecer el juego está funcionando por allí a las mil maravillas, con varios TOP 1 en la lista de ventas.



El mes que viene os hablaremos más de él, de su modo gráfico de alta resolución y de sus increíbles posibilidades de juego. De momento, que sepáis que ya está en las tiendas.

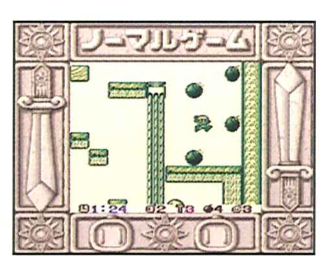
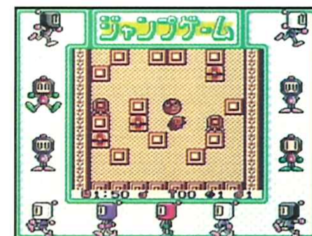
«ISS» vuelve a la carga

El juego de fútbol de Konami es noticia este mes por partida doble. Para empezar, **«ISS Deluxe»**, la versión para Super Nintendo, va a ser lanzada de nuevo al precio recomendado de **6.990 pta**. Toda una oportunidad para haceros con uno de los mejores cartuchos de soccer disponibles en 16 bits. Pero no acaba ahí la cosa, porque además nos han informado desde Konami que ya casi está a punto una versión para **Game Boy**. Y nosotros ardemos ya en deseos de tener una eprom para ver cómo han pasado a portátil todas esas animaciones de lujo. Tranquilos, que os lo traeremos aquí cuando corresponda.

MÁS BOMBAS PORTÁTILES

«Pocket Bomberman» asaltará las pantallas de Game Boy en abril

Tras su exitoso paso a 64 bits, los nuevos Bomberman llaman a la puerta de Game Boy. Lo último de Hudson con estos chicos se llama «Pocket Bomberman» y se desarrolla sobre una placa de **4 megas** en la que nos enfrentaremos a un **nuevo esquema de juego: superar 25 niveles de aventura**, coronados eso sí por todo el sabor de la **filosofía Bomber**. Ahora tendremos que **avanzar y descubrir nuevos mundos**, mientras nos cargamos a unos cuantos enemigos a bombazos, y aprovechamos que por primera vez en la historia **tenemos el don de ¡saltar!**
El objetivo será **rescatar la espada de la luz**, que las fuerzas malvadas han escondido en el corazón de una montaña. Para ello habrá que dar antes con las cinco piedras del poder y.... En fin, que si estáis interesados sólo tenéis que esperar hasta **abril, para que Nintendo España** haga los honores.


«TAMAGOTCHI» PARA GAME BOY

Bandai ya ha puesto a la venta el juego de la mascota virtual para la portátil

Los simpáticos Tamagotchi, las mascotas virtuales que llegaron del espacio exterior para ser adoptadas por los niños de todo el mundo, **ya tienen su juego de Game Boy a la venta en nuestro país**. El cartucho ha sido lanzado por Bandai España, e incorpora nuevas posibilidades que os permiten **criar a la vez hasta tres de las ocho mascotas que hay disponibles**, darles un nombre y establecer un ritmo de crecimiento determinado para cada una de ellas.
Entre las nuevas opciones de «Tamagotchi» también están las de hacer que vuestras mascotas **compitan en juegos de velocidad, belleza y conocimiento**, y además podéis entrar en el Laboratorio para elegir un nuevo huevo o consultar a un científico. El objetivo final del juego es conseguir que las ocho mascotas regresen sanas y salvas a su planeta de origen.



¡Sorpresa! «V-Rally», pronto en Game Boy

Los usuarios de Game Boy están este mes de enhorabuena. Ya habéis leído lo de «ISS», y ahora os contamos que Infogrames nos ha confirmado que entre sus nuevos planes de lanzamiento hay una **versión de su superventas «V-Rally» para la pequeña de Nintendo**. Dicen que el juego podría estar listo para antes del verano, y que será **rotundamente fiel al original de PSX**. Eso significa conducción superreal, coches auténticos (Escorts, Subarus...) y mucha velocidad, al amparo del genuino mundo de los rallys. En cuanto tengamos fecha definitiva, os lo decimos.

Última hora sobre «Mission: Impossible»

En este mismo número publicamos un avance sobre las novedades de Ocean para el 98, donde hablamos de **diciembre como fecha de lanzamiento** de «Mission:Impossible» para

MISSION: IMPOSSIBLE

NINTENDO 64 SE EXHIBIÓ EN EL NOU CAMP

Nintendo España puso a disposición de los asistentes a la feria "Bon Nadal Catalunya", un autobús cargado de consolas Nintendo 64



El autobús presentó en todo momento un lleno apoteósico. Todos los que se acercaban a la feria "Bon Nadal Catalunya", pasaban tarde o temprano por este show móvil de Nintendo, con lo que a algunas horas tenía que limitarse el tiempo de juego a los asistentes.

Entre los días **23 de diciembre y 4 de enero** se celebró en los alrededores del Nou Camp (el campo del Barcelona), la feria "Bon Nadal Catalunya". Nintendo quiso estar presente allí con un **superautobús cargado de consolas Nintendo 64 y juegos**, para que cualquiera que se acercara por allí disfrutara de los «GoldenEye», «Super Mario», «ISS64», «Wave Race» o «Diddy Kong Racing». Aunque Nintendo se esperaba una buena cogida, lo cierto es que la idea del autobús fue un **auténtico éxito. La media de visitantes al día fue de 700 personas**, con picos de 1.000, y las colas a la entrada eran constantes. Un equipo de seis personas (recuerdos para todos, por cierto) se ocupaban de que todo funcionara. Ayudaban a los chavales que se atascaban con algún juego, organizaban grupos para que todos pudieran disfrutar y controlaban que todo se desarrollara con normalidad.

Este superautobús ya estuvo recorriendo la parte norte de España durante los primeros días del pasado diciembre, y también tuvo un éxito notable. Pero no es la única idea que les ronda a los chicos de Nintendo España. Ya os contaremos más adelante, pero hay mucho más...





A la izquierda, el equipo de personas que controlaba el buen funcionamiento del show móvil posa para nosotros.
A la derecha, imagen del autobús, tomada desde la grada alta del Nou Camp. La presencia del bus de Nintendo 64 destacaba en el recinto de la feria.

noticias

Nintendo 64. Bien, pues según informaciones de última hora, el **juego podría salir durante este verano**. Y es que resulta que el **desarrollo va de maravilla** y que ya se están superando los retoques finales. Así que apuntad en vuestra agenda esta nueva fecha y confiad en los chicos de Infogrames, que saben lo que se hace.

Espectaculares lanzamientos de GT Interactive para el 98

Tras los «Doom 64», «MACE», «Duke Nukem 64» y «San Francisco Rush», a GT Interactive aún le queda mucho por decir en el panorama Nintendo 64. Precisamente acabamos de hacernos con los últimos pla-



nes de lanzamiento de la compañía inglesa para este año y aún no hemos salido de nuestro asombro. Fijaos, en **febrero** está previsto **«Wayne Gretzky 3D Hockey 98»**; en marzo saldrán **«Rampage World Tour», «Quake 64» y «Olympic Hockey»**; en abril nos llegará el esperado **«Robotron 64»**; en mayo, uno de coches, **«Offroad Challenge»**; y ya para verano quedan nada más y nada menos que **«Mortal Kombat 4» y «Bio Freaks»**. Todos atentos, que estos van a tirar la casa por la ventana.

«GASP» ES AHORA «DEADLY ARTS»

Konami ya ha decidido el nombre para su **arcade tridimensional de lucha: «Deadly Arts»**, así que olvidaos de «GASP» y «Battle Dancers». El juego parece un cruce entre «Street Fighter», «Toshinden» y «Virtua Fighter», aunque tranquilos, que también hay

KONAMI APUNTA ALTO

La casa japonesa lanzará «Aerofighters Assault», «NBA Pro 98», «Goemon» y «Holy Magic Century Eltale» para Nintendo 64

Los dos primeros juegos que verán la luz son **«Aero fighters Assault» y «NBA Pro 98», ambos en marzo**. El primero llega con la etiqueta del **primer simulador de combate aéreo para N64**. Lo ha diseñado **Paradigm** (los de «Pilotwings») y en Japón ha salido publicado bajo el sello de Video Sytems. En el juego tomamos el control de uno de los seis aviones disponibles de las fuerzas de paz de Naciones Unidas. Nuestra misión es detener a una banda de terroristas a lo largo de siete niveles, que nos transportarán a otras tantas ciudades del mundo. Sus fuerzas incluyen submarinos, barcos, jets, helicópteros y jefes finales de un tamaño gigantesco. Habrá modo para uno o dos jugadores, y ya sólo el hecho de venir de las manitas que viene dice mucho a su favor.

Respecto a **«NBA Pro 98», se trata de un simulador de baloncesto diseñado para jugar fácil y divertido**, pero con todas las opciones que caben en un juego con licencia NBA. Cambios, alineaciones, jugadores reales, fichajes, todo en la línea de los «NBA Live» de EA, sólo que bajo otro prisma de juego. Gráficamente está además muy logrado, y ofrece perspectivas diferentes que culminan en la repetición espectacular de cada mate.

«Goemon», el traído y llevado RPG de Konami, que ya lleva cierto tiempo dando vueltas en Japón, aterrizará finalmente en **abril sobre una placa de 128 megas**. La puesta en escena es estilo «Mario 64», presidida por un enorme mundo tridimensional y perspectivas seleccionables desde el mando. Pero si queréis **RPG del bueno, posiblemente también en abril** llegará a vuestras pantallas «Holy Magic Century Eltale», el juego diseñado por **Imagineer**, que ha sido considerado en Japón como el primer Action-RPG para N64. El planteamiento gráfico es también muy Mario, con escenarios y personajes poligonales. Se supone que llegará en inglés, aunque en estos casos uno nunca pierde la esperanza.

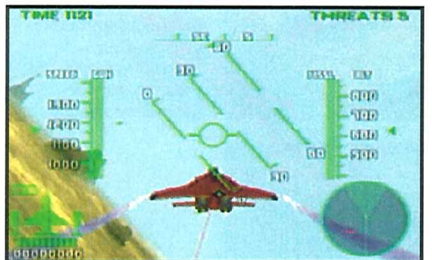




En «NBA Pro 98» podremos crear a nuestros propios jugadores y luego traspasarlos al equipo que queramos.



El juego está en la línea de los «NBA In the Zone» de Konami, estilo arcade pero todas las opciones de un buen simulador.



Para uno o dos jugadores simultáneos, «Aerofighters Assault» será el primer simulador de combate aéreo en N64.



Imagen de Tokio a punto de ser destruida por los terroristas. La situación se repetirá a lo largo de siete niveles.

GANADORES CONCURSOS

BOMBERMAN 64

Premiados con un cartucho «Bomberman 64» para N64, un mando de control de colores y un controller pak

Rafael Gª Petusa Morales	San Juan	Alicante
Alberto Moruno Tomico	Madrid	Madrid
Alen Carnero Pizarro	Javea	Alicante
Bernardo Giménez Correas	Alcira	Valencia
Carlos Oliva Chaves	Peñarroya	Córdoba
David Rodríguez Pastor	Guadalajara	Guadalajara
Diego Di Gionantonio	Madrid	Madrid
Edgar López Choren	Ames	A Coruña
Gonzálo Suárez-Barcena	Bilbao	Vizcaya
Igor Rodríguez Soto	Huelva	Huelva
Isaac Domenech Simón	Martorell	Barcelona
Javier Hernández García	Alcantarilla	Murcia
Javier Vallina Ortiz	Bilbao	Vizcaya
José A. Fdez. Cervantes	Sabinillas	Málaga
José Mª García Abril	Lorca	Murcia
Juan Ibañez Azorín	Yecla	Murcia
Luis García Ruiz	Madrid	Madrid
Oriol Gil Vidal	Barcelona	Barcelona
Oscar Lago Mollinedo	Vilagarcía	Pontevedra
Pablo Pintado Sánchez	Murcia	Murcia
Rubén Álvarez Vázquez	Vigo	Pontevedra
Rubén Fdez. González	Barcelona	Barcelona
Sergio Rguez. Artiñano	Bilbao	Vizcaya
Sergio Jiménez Ucendo	Cidones	Soria
Vital De La Torre Rivas	S. Cugat	Barcelona

II SALÓN DE VIDEOJUEGO

Premiados con una suscripción por seis meses a la revista Nintendo Acción

David Varona Herrera	Madrid	Madrid
José Luis González Martín	Sotillo	Madrid
Sergio Maderuelo Hernández	Guadarrama	Madrid
Husni Al-Zein Núñez	Móstoles	Madrid
Daniel Ruiz Rodríguez	El Escorial	Madrid
Lorenzo Díaz Prada	El Escorial	Madrid
Roberto Manzano	Madrid	Madrid
Raquél Hernández López	Madrid	Madrid
Ricardo Herveo González	Madrid	Madrid
Daniel García Jiménez	Madrid	Madrid
Miguel García Perrote	Madrid	Madrid
Raúl Sánchez Medino	Madrid	Madrid
Iñigo Martín	Madrid	Madrid
José Miguel Quevedo	Tomelloso	C. Real
Guillermo Vidal Clemares	Madrid	Madrid
Moisés García Alarcón	Madrid	Madrid
Daniel Sánchez Jiménez	Alcalá H.	Madrid

sitio para la originalidad. ¿Que dónde? Pues por ejemplo en que el **jugador podrá configurar a su luchador**: apariencia, altura, pelo, y salvarlo en el controller. Podremos elegir entre una plantilla de **12 luchadores**, diseñados con una **estética muy manga y un altísimo nivel de detalle**.

Aún es pronto para determinar exactamente cómo será su jugabilidad, pero parece que las zonas de lucha, todas ambientadas en escenarios muy completos, tendrán mucha importancia. Podremos **aplastar a los rivales contra la pared**, utilizar o romper objetos del decorado... Por lo que se ha dejado ver hasta el momento, la **suavidad en el paso de imágenes** y en el diseño de los polígonos será el aspecto técnico más destacado, con una animación **Motion-capture**, apoyada por los temblores del Rumble Pack.
Fuentes de Konami Japón han manifestado que el juego estará listo para esta primavera en el mercado americano. Cuando suceda, probablemente estaremos ante el mejor juego de lucha concebido para Nintendo 64. Se llame como se llame, no nos olvidamos de que esta gente ha hecho un fútbol para quitarse un sombrero y un cartucho de olimpiadas de nieve buenísimo.

F-ZERO X

Con toda la fuerza de Nintendo



El mes pasado os adelantamos las primeras imágenes de «F-Zero X», el juego que va a romper la barrera de la velocidad en Nintendo 64, y este número tenemos aún más pantallas y buenos datos que contaros sobre la creación de Miyamoto. Lo primero es que aunque el juego está **más o menos al 60% de desarrollo**, lo que deja ver es simplemente alucinante. Enseguida os vendrán a la cabeza los **circuitos y el look del «F-Zero» de SNES**, porque esa será precisamente la base gráfica y argumental del juego. Carreras de **ultravelocidad a bordo de naves espaciales, treinta para elegir**, sobre pistas futuristas de **diseño simple**. Simple, muy limpio, casi cristalino. Esa es la idea, para que luego la **jugabilidad se eleve por las nubes**, que es lo que se pretende. Sesenta imágenes por segundo y un **control absolutamente fiable** que además tira de Rumble y no se deja acogotar por **cuatro jugadores a la vez**. Otras treinta naves nos desafiarán durante la carrera, con la posibilidad de que 20 coincidan a la vez. Impresionante. Pero no tanto como la posibilidad que se abre para **combinar el juego con un disco de 64DD**. De hecho en el juego habrá una **opción para editar circuitos**, que sólo podremos activar cuando nos hagamos con el disco. Ahí tendremos **nuevos coches, nuevas pistas** y opción para diseñar recorridos. ¿Para cuándo? Para **junio en Japón**. Y lo del DD, dejadlo por lo menos hasta final de año.







Podremos elegir entre treinta naves para enfrentarnos a otros tantos rivales. La niebla, como veis, será casi imperceptible.



La velocidad será la clave del juego. El paso de imágenes será rapidísimo, y se acompañará de sorprendentes efectos.



La jugabilidad se verá potenciada por la amplitud de horizontes, que nos permitirá tener siempre a la vista un tramo muy largo del circuito.





Tanto el diseño de las naves como el de los circuitos tendrán un aspecto muy similar al del «F-Zero» de Super Nintendo.

DONDE NACE EL MEJOR SOFTWARE DE NINTENDO 64

JAPÓN

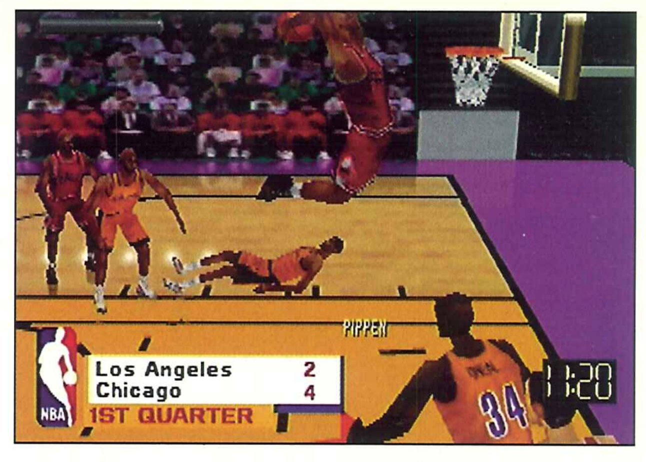


«NBA COURTSIDE»

"I love this game", sobre todo si es de Nintendo

El sello de **Nintendo Sports** está dando mucho que hablar en los últimos tiempos. Títulos como «1080 Snowboarding» o este «NBA Courtside» han disparado las expectativas que ofrecen los juegos deportivos de la Gran N. El **cartucho de basket** está siendo desarrollado a orillas de la costa californiana, y los primeros apuntes nos hablan de un **simulador con los equipos y las plantillas reales de la NBA**, y una forma de control que casi va a convertir el joystick en una prolongación del brazo de O´Neal o la muñeca de Scottie Pippen.

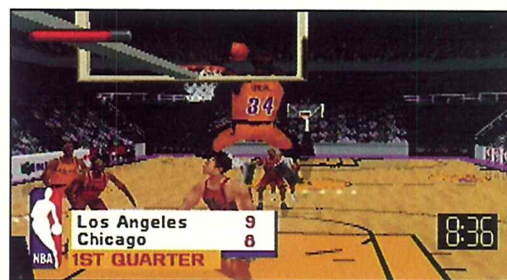
A los gráficos les quedan los últimos retoques, pero el tamaño de los jugadores, la textura de sus caras y los reflejos de las luces en el parqué que muestran estas pantallas, nos hacen soñar con lo que nos espera el **verano que viene**, cuando el cartucho por fin salga a la venta.











Nintendo se está volcando en el desarrollo de su primer juego de basket para Nintendo 64. Estas imágenes lo dejan claro.

«NHL HOCKEY 98» & «WWF WARZONE»

Acclaim se especializa en deportes puramente americanos

Acclaim prevé el lanzamiento de «NHL Hockey ´98» en USA para el mes de **febrero**. Lo más llamativo de este juego será que, además de contar con las **licencias de la NHL y NHLPA**, recreará **los rasgos y características de cada jugador** de forma que luego afecten al desarrollo del encuentro. Desde luego el **realismo ha sido el objetivo de los programadores de Iguana**, no sólo a la hora de darle al stick sino también en el momento de plantear opciones y modos de juego. De estos últimos habrá cinco: **Exhibición, Temporada, Playoffs, shoot-out y entrenamiento**, y respecto a las opciones, podremos convertirnos en **entrenadores-presidentes de nuestro club y tanto decidir las tácticas como fichar jugadores. Nueve cámaras** velarán por la jugabilidad de «NHL Hockey 98», y las habituales peleas en mitad de partido se encargarán de la diversión. La técnica se la dejamos a unos **gráficos poligonales enormes y muy nítidos**, que pondrán el punto 64 a todo esto.

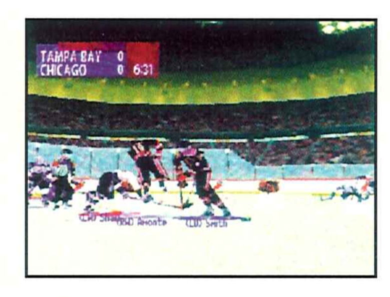
Con **«WWF Warzone», Acclaim volverá a traernos el mejor wrestling**, como ya hiciera en SNES, donde además estrenaron este deporte. El aspecto más destacado será la **calidad gráfica, ya que cada uno de los 13** luchadores participantes ha sido digitalizado y renderizado, y sus animaciones, obra de motion-capture, nos regalarán hasta **90 movimientos**. Claro que si ninguno os gusta, no habrá más que irse a la opción adecuada y crear uno nuevo. Luego podréis entrenarle y ponerle a cascar huesos. «WWF Warzone» está muy avanzado y verá la luz antes de **primavera**.

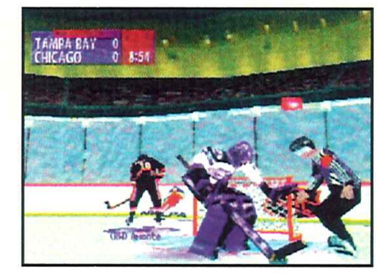
Ya para terminar, avanzaros que **«NBA Jam 98»** está en pleno desarrollo para N64. Poco se sabe aún de esta nueva entrega del genial arcade de basket, sólo que todos los aspectos técnicos están siendo cuidados con especial mimo, y que de poner los movimientos se encarga **Stephen Marbury, jugador de los Minnessota Timberwolves**.





Cada uno de los 13 luchadores de «WWF Warzone» ha sido digitalizado y sus animaciones son obra de Motion Capture.









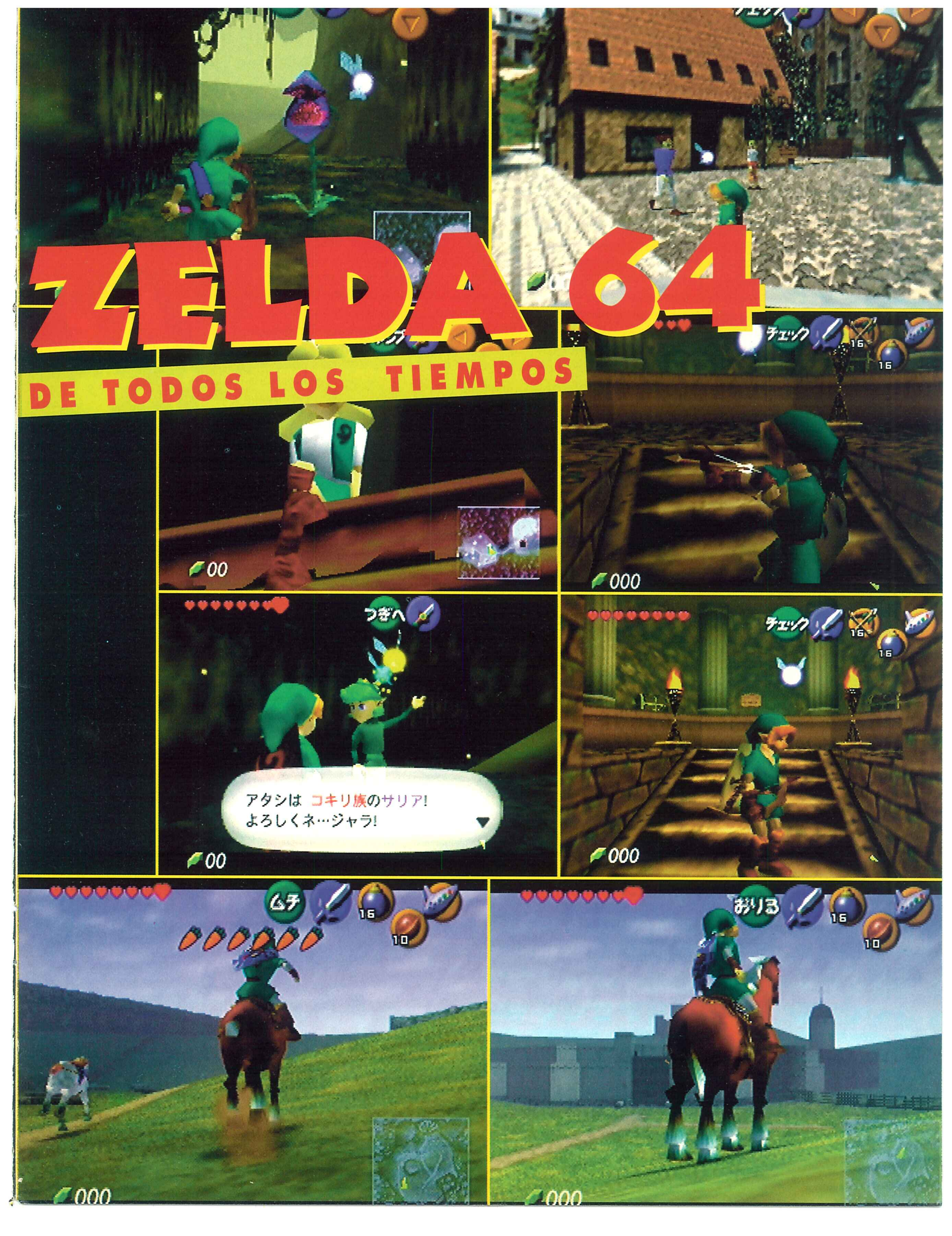


ASÍ SERÁ

LA AVENTURA MÁS GRANDE

Un repaso a todo lo que sabemos hasta ahora sobre el juego más esperado del 98

Miyamoto prometió que lo tendríamos en Navidad, pero se ha retrasado y nos ha pedido perdón. Es perdonable, por supuesto. El objetivo es crear LA AVENTURA, con mayúsculas, y en esos términos hay que concederle tiempo al creador. A falta de los últimos retoques, porque el juego está previsto para abril en Japón, lo que se nos ha presentado supone un nuevo hito en la historia del género. Hablamos de una AVENTURA con vida propia que, si nuestras informaciones son exactas, aterrizará por aquí en castellano; de un nuevo concepto de juego que dejará atrás a los «Final Fantasy VII» o «Tomb Raider». Después de leer esto ya nada será igual.


ZELDA 64
DE TODOS LOS TIEMPOS
チェック
つぎへ
アタシは コキリ族のサリア!
よろしくネ…ジャラ!
ムチ
おりる



La historia de «Zelda 64», un argumento de fábula

Una mañana, en el **Bosque de Illusion**, Link esperaba tomar parte en el ritual que marcaba el paso de la pubertad a la edad adulta. Era costumbre en su tribu que el **Árbol Encantado otorgara un hada madrina** a cada joven para que velara por él. Pero sucedió que el Árbol estaba dominado por una fuerza maligna y cuando Link acudió al lugar, a punto estuvo de caer en sus fauces. Navie, su hada madrina, le salvó la vida. Tras el suceso, ambos decidieron viajar en busca de Zelda,quien hallaría la clave para echar al maligno.

La búsqueda empieza una **noche tormentosa, con un formidable castillo brillando entre rayos en el horizonte**. Empapado y fatigado, Link ha llegado a sus puertas, pero justo cuando se disponía a pasar, el sonido de unos cascos de caballos obligó al joven a esconderse tras un pilar. Un corcel blanco salió a toda prisa del castillo. Un caballero enmascarado iba a su grupa, junto a ¡Zelda! **Sí, había secuestrado a la princesa**. Pero eso no fue lo peor. Instantes después otro siniestro caballero, a lomos de un caballo negro, se plantó ante Link. Su ahogada sonrisa le puso los pelos de punta. Era **Gannon y la aventura no había hecho más que empezar.**



Navie, más que un hada madrina

Por si os estabais preguntando qué o quién es ese **punto luminoso que aparece** en muchas pantallas, aquí te presentamos a Navie, el hada madrina de Link. Un bichito cuya **función será velar por nosotros**. Y es que como el mundo en que transcurre la aventura es enorme, y hay un montón de señales que buscar y gente que preguntar, ella nos avisará cuando vaya a ocurrir algo interesante o haya cerca algún objeto mágico...



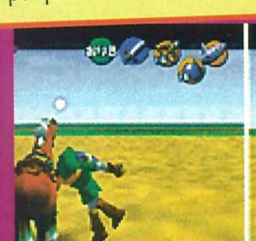


Tendréis que ir aprendiendo

En el primer contacto con el juego tendréis que ir descubriendo y dominando los diferentes comandos del juego. Lo que se puede hacer y cómo. Será a través de una **especie de "tour" guiado** en el que varias lindas señoritas mostrarán a nuestro amigable héroe **cómo se realizan los movimientos especiales, le darán consejos e incluso le enseñarán a pelear.**

¿Por qué «Zelda 64» será la aventura más grande de todos los tiempos (y tenéis que olvidar a las demás?

- Porque será el **primer cartucho de 256 megas** diseñado para Nintendo 64.
- Porqué **estará en español** (al 90% está la cuestión).
- Porque tendrá las **animaciones más brillantes de la historia del software**. Link podrá realizar prácticamente cualquier acción, desde nadar a subir escaleras, saltar, usar su escudo, montar a caballo...
- Porque la **ambientación será sensacional**: por la construcción de los decorados, por que seguirá la aventura en tiempo real (con sus noches y sus días) y porque nos deleitará con música y sonidos muy evocadores.
- Por el **engine de inteligencia artificial**, que dotará de vida y reacciones propias a los personajes del juego.
- Porque después llegará una **versión para 64DD** que completará el juego.
- Y porque **Zelda es Zelda**, y no se hable más.













Tomando el control de link

Todos los botones del mando tendrán su función en la nueva aventura de Zelda. Los **botones L y R** serán para situaciones de combate. "R" os servirá para protegeros tras el escudo, y cambiará la perspectiva cuando lancéis proyectiles. Y el "L" os mostrará un pequeño mapa de la zona.
El **botón B** tendrá varias funciones: Hablar con los nativos, abrir los cofres de madera, dar una palmada al caballo...
Con cada **botón C** utilizaréis un arma.
El **stick 3D** moverá a Link tan rápido como presionéis. Y si pulsáis frente a una plataforma, hará que se cuelgue del filo.
El **botón Z** fijará un punto de mira cuando estéis frente a un enemigo. Y localizará items interesantes cuando exploréis.
El **botón A** será para hacer ataques estándar, y también para tocar la Ocarina.

Pasado, presente y realidad

«Zelda 64» nos permitirá **controlar a Link niño y a Link adolescente**. Pero antes tendremos que encontrar lo que Miyamoto llama "holes in time" **(agujeros del tiempo)**, que activaréis encontrando las **tres Piedras del Alma y tocando la Ocarina**. Ambos Links tendrán diferentes habilidades y armas; por ejemplo, el Link chavalín se valdrá de una **catapulta y un boomerang**, mientras el adolescente manejará como nadie **la espada y el escudo**. Gran parte del juego implica averiguar a **qué Link tendréis que usar** para resolver cada puzzle.

Luchar en tres dimensiones nunca ha sido más fácil

¿Cómo se las arreglará Link para combatir contra los enemigos en un entorno3D? Afortunadamente el mecanismo será muy simple. Habrá dos formas. El primer método consistirá en **presionar el botón A para que Link golpee con su espada** en la dirección hacia la que mira. Para realizar ataques más efectivos, bastará con pulsar **Z y activaremos el modo batalla**. Aparecerá un **recuadro rojo frente al enemigo mostrando el mejor lugar para atacar**. Así podremos esquivar ataques, defendernos con el escudo y después atacar en el momento justo. Cada botón C será un arma. Podréis seleccionar una espada, un arco, un palo, un martillo, un boomerang, bombas y nueces mágicas (minibombas).

Llamando al caballo móvil

Link pondrá la mano en la silla, se aupará y en instantes estará a lomos de su corcel. Luego podréis **manejarlo con el stick 3D**. Toda esta operación cuando el caballo está cerca, pero, ¿cómo hacer que venga? Parece que **haciendo sonar nuestra Ocarina**, uno de los caballos en juego (el blanco del caballero y el negro de Gannon) acudirán a nuestro encuentro para evitarnos cubrir largas distancias. Se rumorea que habrá **combates con los protagonistas montados a la grupa**.



TETRISPHERE / *El Tetris se hace tridimensional*





El modo dos jugadores funciona como en el adictivo «Tetris & Dr. Mario». Las fichas que limpiemos se las enviaremos al rival, y viceversa. La competición puede ser contra otro jugador o contra la CPU.



En el modo principal de juego, nuestra misión consiste en llegar al corazón de la esfera en el menor tiempo posible para rescatar a los robots amigos. Hay 100 esferas esperándonos.

La nueva fiebre

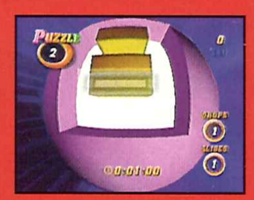
El título ya os da una pista. «Tetrisphere»: un «Tetris» sobre una esfera, o lo que es lo mismo, el puzzle más adictivo de todos los tiempos, revestido de una cáscara 3D.

No hay nada raro bajo la corteza de esta esfera tridimensional plagada de formas geométricas. Hay piezas y más piezas, hay una filosofía simple y adictiva detrás y hay/habrá horas y horas de diversión. **Es el nuevo concepto de Tetris para Nintendo 64.** Donde **más que "encajar", tendréis que "unir" piezas**, siempre con el objetivo de limpiar la pantalla. Aquí, para ser más exactos, **llegar al centro del "cascarón"**. Suena tan divertido como os resultará jugarlo. Nosotros ya lo hemos probado y... todavía no nos lo hemos quitado de la cabeza. Pero vamos a explicar cómo se juega.

MODOS DE JUEGO











Hay cinco modos de juego: "Rescue" es el principal, hay que llegar al corazón y punto. "Hide & Seek" propone un reto diferente para cada esfera. En "Puzzle" se nos darán un número de fichas y de desplazamientos y habrá que limpiar la esfera. Y por fin tenemos "versus" y "time trial".

El "recipiente" plano de «Tetris» se ha convertido en una **esfera cargada de fichas y dividida en capas desde el exterior hasta su corazón.** En realidad sólo hay dos tipos de formas, cuadradas y rectangulares. La mecánica es muy sencilla. Hay que **moverse por la esfera para elegir la pieza** contra la que vamos a arrojar la nuestra. Una sombra bajo la pieza nos indicará si el movimiento es o no correcto. **Es correcto cuando hay más de dos piezas unidas.** Si no las encontráis, bastará con que elijáis una y la desplacéis por la esfera, dentro de unos límites, hasta que dé con su semejante. Puede estar a su lado, debajo o encima. Así hasta llegar al corazón.

Pero puede que no todo sea tan fácil. Hay **cinco modos de juego diferentes, en los que se os pedirá algo más que limpiar la pantalla.** Y tendréis que aguzar el ingenio para cumplir cada objetivo. Además hay **piezas mágicas, un reloj que no para...** En fin, todos los condimentos necesarios para hacer de «Tetrisphere» el puzzle que todos esperábamos.

PIEZAS MÁGICAS





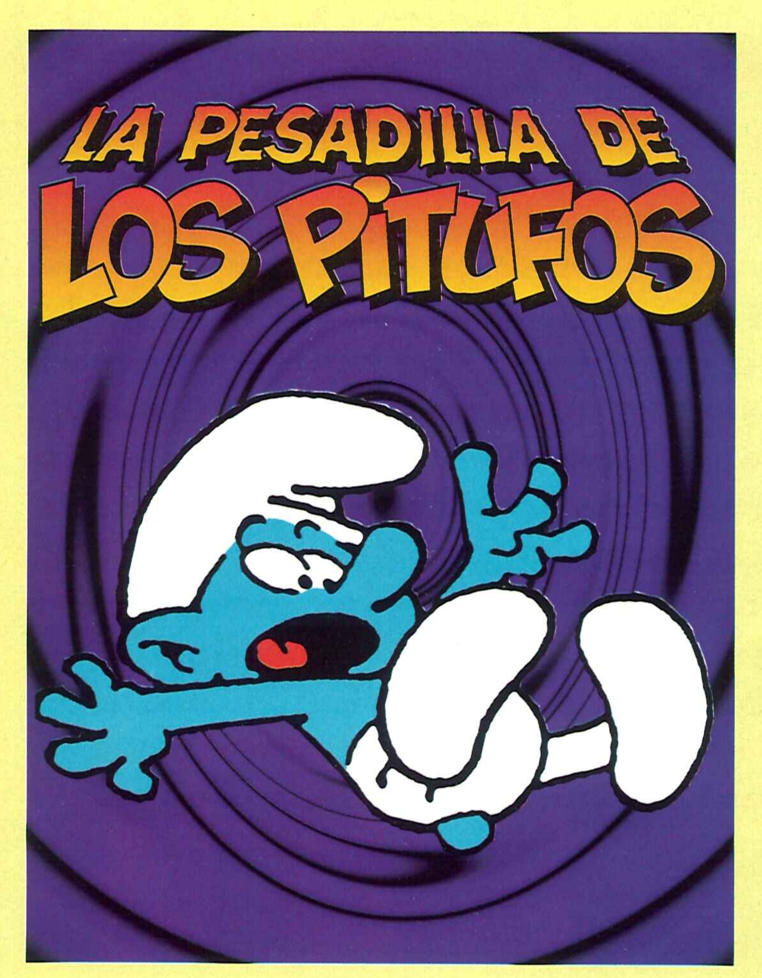


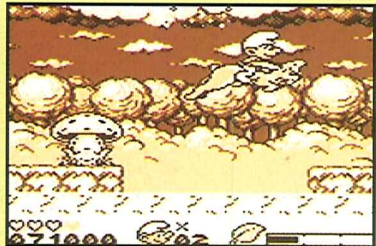


Como si de un juego de lucha se tratase, para conseguir piezas mágicas en «Tetrisphere» tendremos que hacer "combos" de 20 piezas, vaya quitarnos 20 fichas de una vez. Entonces aparecerá el icono de una de estas fichas sobre el reloj. En total hay seis piezas mágicas, con distintos poderes.

Game Boy / 4 Megas / Infogrames/ Plataformas / Marzo

LA PESADILLA DE LOS PITUFOS / *La serie alcanza la tercera entrega*

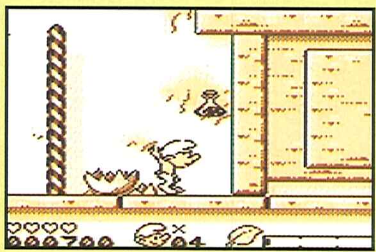


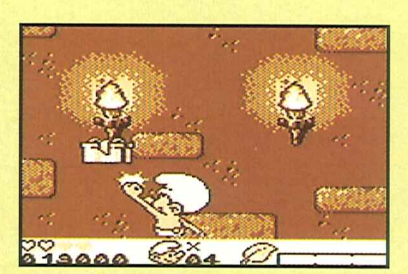


El tratamiento del scroll es uno de los detalles técnicos que más mejorarán en el tercer juego de los Pitufos.



La aldea de los Pitufos será el lugar desde el que entraréis a las diferentes fases, cada una en una casa.







Los pequeños "suspiritos azules" regresan de nuevo a Game Boy con un juego más cuidado técnicamente y divertido que las entregas anteriores.

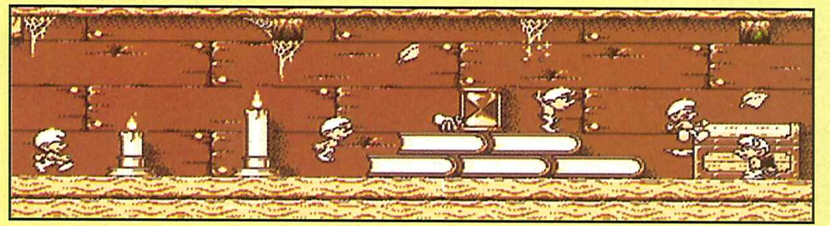
AZULES, PEQUEÑITOS Y MÁS DIVERTIDOS QUE NUNCA

No son muchos los personajes que puedan presumir de tener toda una serie de juegos que lleve su nombre. Cuando dentro de unas semanas los Pitufos pongan a la venta su particular pesadilla, alcanzarán nada menos que la tercera entrega de sus aventuras en Game Boy, y compartirán éxito con figuras de la talla de Megaman o la mismísima familia Kong, que hasta ahora han sido los héroes más resistentes y bien recibidos por el público de la portátil.

Los pequeños hombrecillos azules se han ganado el estrellato a base de hacer **juegos de plataformas sencillos pero resultones**, así que no tendría sentido que ahora cambiasen el "esqueleto" del juego.

El desarrollo de «La pesadilla de los Pitufos» os **obligará a ir entrando una por una en todas las casas de la aldea pitufa para liberar a sus habitantes de un hechizo de Gargamel**. Dará igual que juguéis en "La cocina del peligro" o en "El taller endiablado", porque todos los niveles van a estar cortados por el mismo patrón: **muchas plataformas, items que os darán distintas habilidades, textos de pantalla en castellano** y un nivel gráfico en el que saltará a la vista el esfuerzo de Infogrames por superar la calidad de las anteriores entregas. Aunque no sólo han intentado superarse en las cuestiones técnicas, sino que también **han subido y mucho el listón de diversión y jugabilidad** (ya veréis que es más asequible), todo para hacer de este título uno de los mejores del año que empieza para la portátil. El mes que viene pitufaremos más.

SALTA PITUFO, SALTA



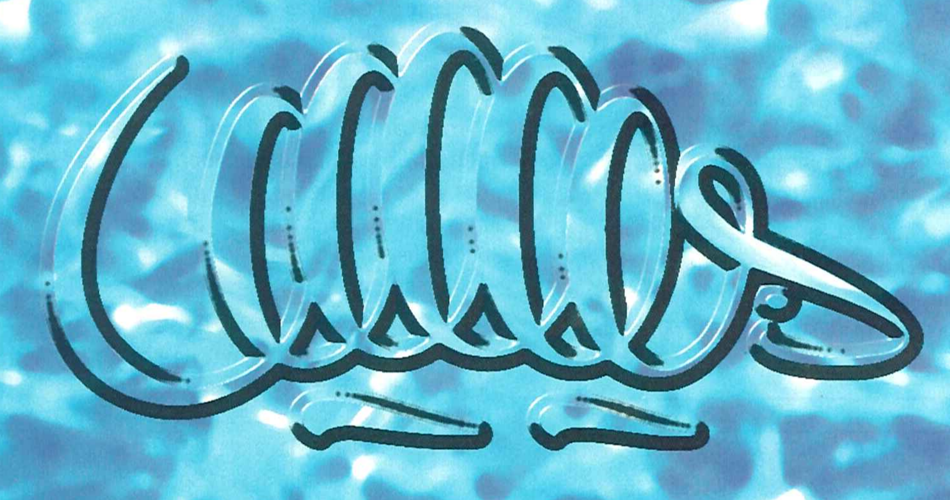
Las plataformas seguirán siendo el principal elemento que os vais a encontrar en cada nivel. Los Pitufos podrán saltar y utilizar las habilidades que les darán distintos frascos de pócima.



Junio de 1996, Infogrames y Ocean se fusionan y dan a luz una superpotencia europea del videojuego. Enero de 1998, la "bestia" ya se ha consolidado y su "gran ojo" se ha detenido en Nintendo 64. El tándem ya ha mostrado su faceta de distribuidor, con «Multi Racing Championship», «Chameleon Twist» y pronto «Fighter´s Destiny», todos ellos productos japoneses, y en breve enseñará su mejor cara, la de sus equipos de desarrollo. A lo largo del 98 veremos cracks como «Space Circus», «Wetrix» o «Jest», éste una auténtica sorpresa, disfrutaremos por fin de su obra maestra, «Mission:Impossible», y saborearemos noticias sobre proyectos para el 99, como «Pitufos 64» o «Looney Tunes». Ahora conozcamos un poco más sobre algunos de estos juegos.

OCEAN-INFOGRAMES
Nuevos proyectos 1998
NINTENDO 64

OCEAN-INFOGRAMES
Nuevos proyectos 1998
NINTENDO 64



INFOGRAMES

Mission: Impossible

Desarrollado por **Infogrames** Distribuido en Europa por **Ocean-Infogrames** Lanzamiento estimado **Diciembre**

La misión es ahora más posible que nunca

La misión continúa adelante. Así nos lo han confirmado desde **Infogrames**, que como sabréis es la compañía que se ha hecho cargo del proyecto **tras la espantada del equipo de desarrollo inicial**. Pero eso no es lo último que sabemos sobre el juego.



El juego va a ser absolutamente fiel a la licencia de la película. Estará hasta la escaramuza de Ethan Hunt en el cuartel general de la CIA.

Además nos han llegado detalles sobre lo que finalmente será este «Mission:Impossible» para N64, que acompañamos con las ultimísimas imágenes disponibles. Parece que el cartucho contendrá **5 misiones, repartidas a lo largo de 20 niveles que nos trasladarán a diferentes partes del mundo**:desde la embajada rusa al cuartel general de la CIA, pasando por la ciudad de Praga. En cada uno de estos escenarios tendremos que **resolver una situación**, para lo que aplicaremos dosis de **inteligencia y puntería**, con una gran variedad de armas. O sea que sí **habrá acción, y mucha, a pesar de que los primeros datos** hablaban de un juego exclusivamente puzzle. Bien, pues además anota todo esto: **diferentes ángulos**



para controlar la acción, perspectiva **subjetiva y tercera persona**, impresionantes gráficos 3D generados en tiempo real, un revolucionario engine de inteligencia artificial... y una fecha, finales de este año.



Space Circus

Desarrollado por **Infogrames** Distribuido en Europa por **Ocean-Infogrames** Lanzamiento estimado **Junio**

El circo ha llegado a tu planeta, pero ten cuidado, puedes ser una de sus atracciones

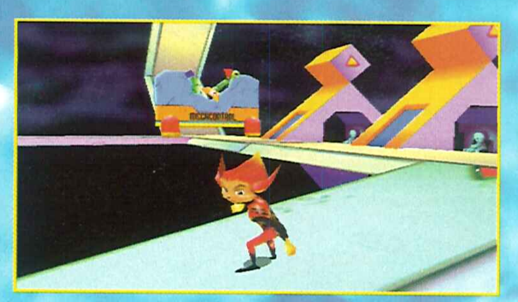


Nos meteremos en la piel del simpático Starpeque, y nuestra misión será revivir el Starcircus. Para ello tendremos que viajar a siete planetas, y localizar especies extrañas que se dejen exhibir en el circo.

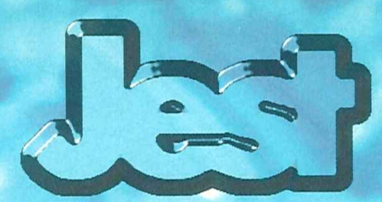


«Space Circus» se moverá sobre un engine 3D diseñado especialmente, que permitirá poner en pantalla 10 personajes simultáneamente y 50.000 polígonos con todos los sorprendentes efectos.





En el número anterior os los presentamos. A **Starpeque, a Guiller-alas, al Capitán Sinfrenos**, a su circo hiperespacial y al juego que les da vida a todos: «Space Circus». Y este mes queríamos contaros que el desarrollo sigue adelante con buenísimas perspectivas, que la fecha estimada de lanzamiento será junio, y que los programadores están encantados con el juego. Más aún: ¡radiantes de felicidad! Pero no penséis que todo está siendo tan fácil. Programar un juego de esta envergadura, y eso **significa desarrollar un nuevo lenguaje (el SOOL)**, desplegar un **motor de inteligencia artificial** que dota de comportamientos diferentes a los personajes, todo eso exige esfuerzo y cualificación. Más o menos como la que el público les pide a los responsables de «Space Circus», eso y actuaciones de "otro planeta". Por eso allá que se han ido nuestros amigos, a **otros planetas, siete en total, para ver si las especies más extrañas de la galaxia, unas 300** por seguir con los números, aceptan ser exhibidas en el circo y así evitemos la quiebra. Porque el circo anda de capa caída, y hace falta **humor, ingenio y situaciones superoriginales** para salir del atolladero. Todo esto y mucho más te encontrarás en «Space Circus», en junio, sólo en tu N64.



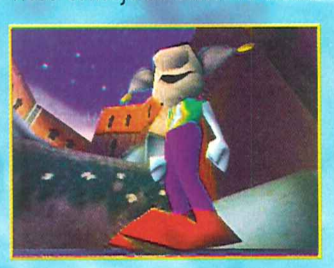
Desarrollado por ***Curved Logic*** **Distribuido en Europa por** ***Ocean-Infogrames***
Lanzamiento estimado ***Verano***

Si te ríes hasta de tu sombra, tu también podrás ser un Jest-er

Un "jest-er" es, "in english of course", **un bromista**, uno que se gana la vida contando chistes y haciendo gracias, y también el título y el pie del nuevo juego de Ocean para Nintendo 64. Sorprendidos nos hallamos ante él, y más aún ante las primeras imágenes. **«Jest» tiene una pinta fantástica, y una historia que es una vacilada.** Veamos, te llamas Jok, eres aprendiz de bromista y has entrado en un mundo fantástico donde tienes que **combatir contra otros chistosos de pro, magos salvajes** y por fin el misterioso Consejo de Siete. Tu última meta es ganar la armonía universal y adquirir más poder que el resto de los mortales. Los problemas se llaman Tarot, que es el Gran Bromista Universal, y por supuesto que Jok es un incompetente...

A todo esto «Jest» es una **interesante mezcla de plataformas y carreras, con un toque de aventura, todo en increíbles escenarios generados en 3D.** La idea se ha llevado a la pantalla con estilo cómic y una guinda de sentido del humor muy peculiar. El diseño de los personajes es para partirse, casi absurdo, y las animaciones, que prácticamente les dotan de vida propia, resultan brillantes. El juego transcurrirá en **seis reinos mágicos que darán paso a 24 localizaciones**, dibujadas con líneas firmes y maravillosos juegos de luces. Sinceramente, de lo mejor que hemos visto hasta el momento. Será más o menos en verano cuando podamos darnos el gustazo de disfrutar de un juego "diferente", sólo para bromistas...











Visitaremos escenarios tan dispares como un parque de atracciones encantado, la antigua Persia, Marte o un mundo de hielo. En total habrá 24 localizaciones englobadas en seis enormes reinos.

«Jest» será un juego atípico, una mezcla de plataformas, carreras y mucho humor



Nuestro personaje, Jok, será un héroe demasiado optimista, casi iluso el chico, con una personalidad muy definida: todo le gusta, todo le parece bien, se conforma con cualquier cosa...





Fighters Destiny

Desarrollado por Genki **Editado en Japón por** Imagineer
Distribuido en Europa por Ocean-Infogrames **Lanzamiento estimado** Febrero-Marzo

A lo mejor es el juego de lucha que estás esperando

Los chicos de «MRC», **Genki + Imagineer**, se han subido al carro de la lucha y este mes sacan a las calles japonesas **«Fighter´s Destiny»** (**«Fighting Cup»** para ellos). Las primeras críticas que llegan desde allende los mares hablan de un **muy buen arcade de lucha**, que destaca especialmente por una **fórmula de combate más allá del cotidiano uno-contra-uno**, y también por la inclusión de **modos de juego bastante originales**.

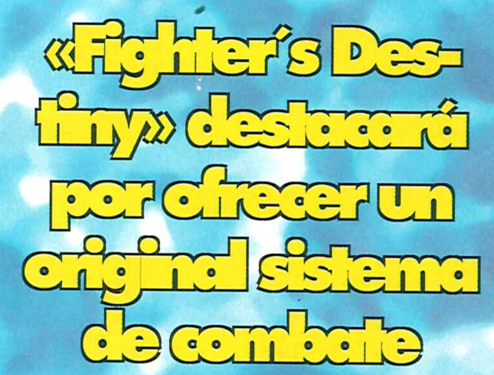
Hay **diez personajes** en el torneo, sin contar maestros ni personajes ocultos (5). Vienen de todas las partes del mundo y son **especialistas en las formas de lucha más variopintas**. Cada uno ofrece energías, habilidades y una constitución únicas. **El premio es ganar más y más habilidades especiales**, y de paso despojar a los rivales de las suyas. Para conseguirlo, no hay que dejar al contrario seco, sin energías; simplemente **hay que obtener más puntos que él**. Porque «Fighter´s Destiny» se rige por un **sistema de puntuación que valora cada golpe, puñetazo, patada o movimiento especial**. Cuando se llega a nueve, el combate termina.

Y si hasta ahora la cosa parece interesante, espera a ver los modos de juego. Más brevedad imposible. Son estos: **Versus Com**, donde luchas contra todos los rivales, maestros incluidos; **VS Battle**, un uno contra uno a dos jugadores; **Win or Lose**, donde el premio son las habilidades especiales del rival; **Record Attack**, donde tenemos que conseguir la mayor cantidad de puntos en unas condiciones muy especiales. Éste a su vez incluye varios submodos: **Survival** te propone pelear en 100 combates, **Fastest** es un time attack, y en **Rodeo** debes aguantar en el ring el mayor tiempo posible las coces de una vaca sagrada llamada Ushi. Los dos últimos son **Master Challenge**, enfréntate a los maestros, y **training**, con una inusitada variedad de tácticas y alternativas de entrenamiento.

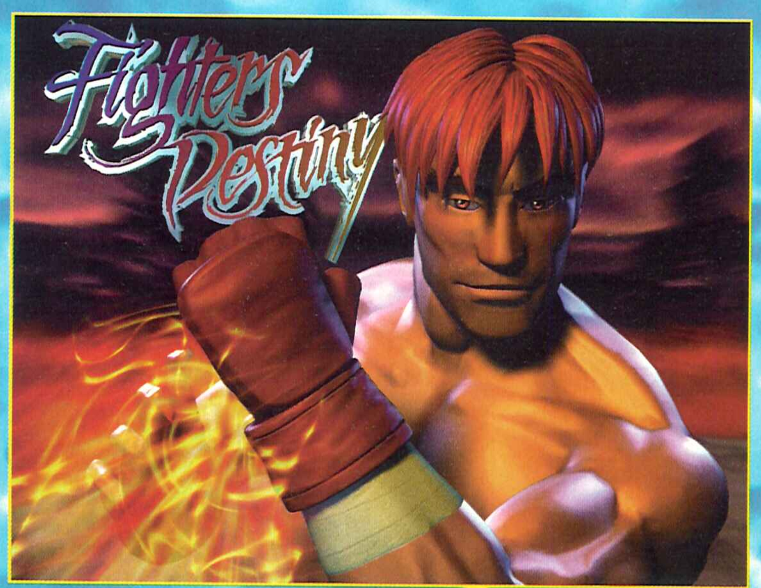
En cuanto a la **jugabilidad, también nos han llegado buenos comentarios**. Se habla de **simpleza y eficacia en los controles**, y de muchas posibilidades de movimientos. Y por la parte tecnológica, **escenarios pre-renderizados y personajes poligonales, nítidos**, con una media altísima de paso de imágenes y desplazamientos suaves. «Fighter´s Destiny» llegará a España en breve de la mano de Infogrames Ibérica.

El menú inicial de «Fighter´s Destiny» presenta diez personajes y cuatro maestros, aunque a medida que vayamos ganando combates, nos encontraremos con cinco personajes ocultos.











TIMON Y PUMBAA'S JUNGLE GAMES / *Disney se acuerda de la Super*

UN ARCADE CON SABOR A JUNGLA

LOS SIMPATICOS TIMON Y PUMBA PROTAGONIZAN UN CARTUCHO DIRIGIDO A LOS PEQUES DE LA CASA, QUE OFRECE CUATRO JUEGOS SENCILLOS PERO MUY ADICTIVOS.



La imagen de la izquierda pertenece a "Jungle Pinball", y ya veis que todos los elementos de la mesa hacen referencia a «El Rey León». En "Hippo Hop" (abajo, a la izquierda) tenéis que cruzar al otro lado del río saltando de plataforma en plataforma. "Sling Shooter" (abajo) es una galería de tiro que pone a prueba vuestros reflejos.











"Burper" es un mata-mata muy especial. Pumba hace las veces de nave, los disparos son sus propios "salivazos", y los enemigos, todo tipo de animales que caen de las copas de los árboles.

La pareja de personajes que acompañaba a Simba en la divertidísima película «El Rey León», le va a dar nuevos bríos a la Super Nintendo. Hace unos meses os presentábamos la versión de este mismo juego para Game Boy, y ahora ya os anunciamos que el cartucho de Super va a presentar las mismas características que mostró su "hermano pequeño" (no en vano ambos juegos salieron simultáneamente en Estados Unidos). La principal, la que mejor define sus señas de identidad, es que en su interior **os encontraréis en realidad un lote de cuatro juegos diferentes.** Timón y Pumba protagonizarán al alimón un **pinball ("Jungle Pinball")**, una **prueba de puntería ("Sling Shooter")**, otra de **habilidad plataformera ("Hippo Hop")**, y una especie de **mata-mata selvático** muy particular (**"Burper"**).

El inconfundible **sello Disney** va a estar presente tanto en las **simpáticas animaciones de los personajes** como en el marcado talante infantil de los juegos. Su mecánica estará pensada para que puedan disfrutar de ellos **los jugones más pequeños de la casa**, así que los papás y las mamás que estén pensando en hacerle un regalo a sus criaturitas ya pueden escribir aquello de "hakuna matata" en su lista de opciones.



Febrero de 1988. Darren y Jason Falcus fundan **Optimus Software**, una pequeña compañía de software que pronto empieza a despuntar con trabajos para Spectrum, Amstrad, Amiga y Atari. A través de Codemasters, Optimus publica sus primeros juegos para NES 8 bits: «Bignose the Caveman» y «Super Soccer Sim».

En 1993, la empresa de los Falcus se funde con la compañía americana Iguana Ent., y un año después, Acclaim compra Iguana, y de un plumazo se garantiza el trabajo de dos de los mejores equipos de programación del mundo.

Ahora, cinco años después, Iguana UK es responsable de uno de los títulos más esperados para N64, y ha obtenido la **primera licencia de Europa para desarrollar en 64DD**. El staff ha pasado de nueve personas a 42. Los Falcus conducen un Lotus Esprit (Darren) y un Toyota Celica (Jason). Sus oficinas están enclavadas en uno de los sitios idílicos de la Inglaterra del norte, en Stockton-On-Tees (Cleveland), muy cerca de Newcastle, en un edificio antiguo con sabor "art deco". Y aunque sus relaciones con la Iguana de Texas no atraviesan sus mejores momentos, la compenetración con Acclaim es total. Tanto, que la compañía podría desligarse de Iguana y pasarse a llamar Acclaim Studios.

Nosotros pasamos un día entero en su pequeño refugio. Mientras fuera hacia un tiempo de perros, en el cálido interior saboreamos el mimo con que están desarrollando su «Forsaken 64» y la emoción que mostraban con cada nuevo avance de «Shadowman». La experiencia fue irrepetible, pero vamos a hacer un esfuerzo y a ver si en estas páginas podéis ver a través de nuestros ojos lo que descubrimos allí.



CITA CON EL FUTURO EN NINTENDO 64. FORSAKEN Y SHADOWMAN, LA NUEVA GENERACIÓN ES COSA DE...

IGUANA UK

IGUANA UK

FORSAKEN 64

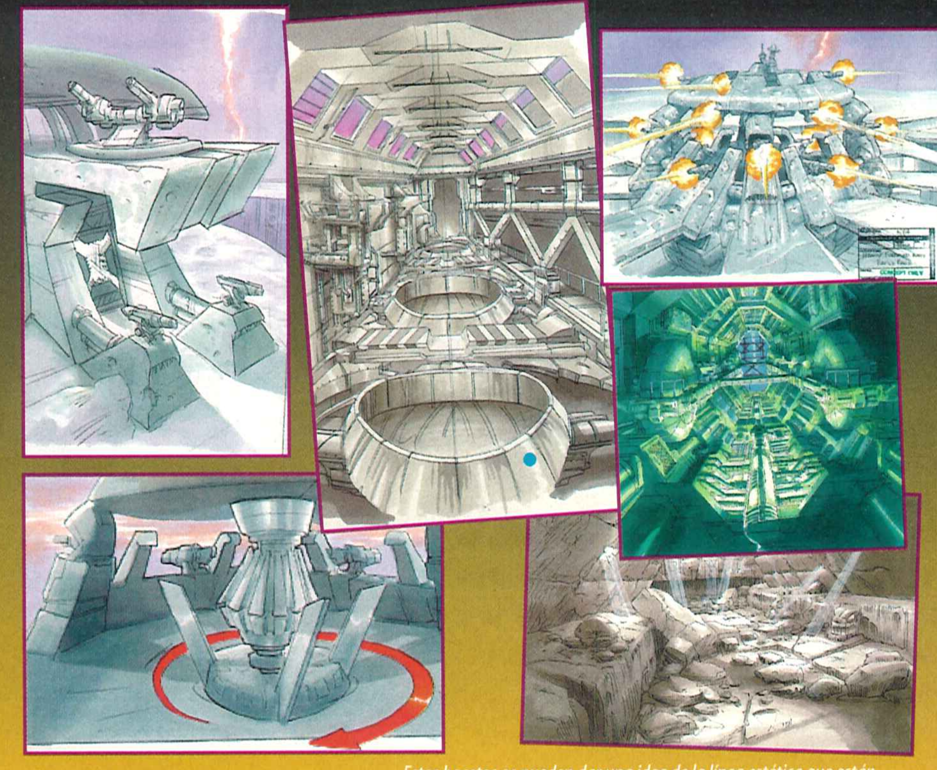
Ya está aquí el arcade subjetivo del futuro

La Tierra, después de un holocausto, es sólo una cáscara arrugada...

... Las únicas zonas que aún guardan algo interesante –misiles, fuel, bombas...– están fuertemente protegidas por una fuerza de defensa automatizada, a prueba de listos y mercenarios cazarrecompensas. Cuanto más valioso es el objeto protegido, más fuertes son los porteros; además de robots armados hasta las pestañas eléctricas, a lo mejor también encuentras tanques y submarinos deseando zurrarte.

Estas son las líneas maestras de «Forsaken 64», que están siendo llevadas a la pantalla bajo la filosofía "acción frenética" de un shoot em up clásico. Todo estará en tres dimensiones, y además se ha añadido un componente de inteligencia y riesgo. De hecho el juego utilizará un sistema que incrementará la dificultad en función de cómo mejoren nuestras habilidades, permitiéndonos viajar por 13 rutas diferentes, cada una con su correspondientes misiones.

LOS ESCENARIOS, SOBRE EL PAPEL



Estos bocetos os pueden dar una idea de la línea estética que están siguiendo los grafistas de Iguana para diseñar los escenarios. Nos desplazaremos por un entorno tridimensional que alternará túneles de aspecto semiderruido con parajes futuristas de look post-industrial.

PANTALLA PARA TODOS

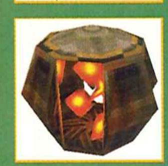


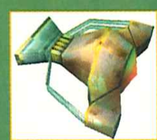
El modo multijugador de «Forsaken 64» será uno de los puntos diferenciadores de esta versión. Un "todos contra todos" increíble técnicamente y con una carga de emoción (y adicción) que os impedirá despegar las manos del mando.

MENUDO ARSENAL





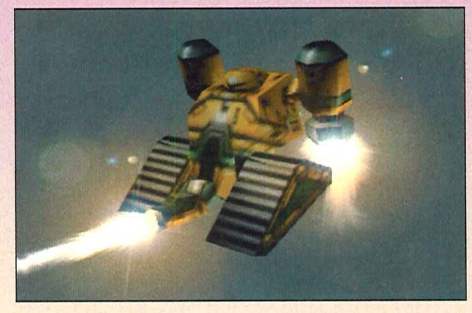


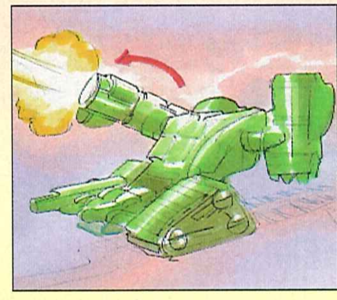




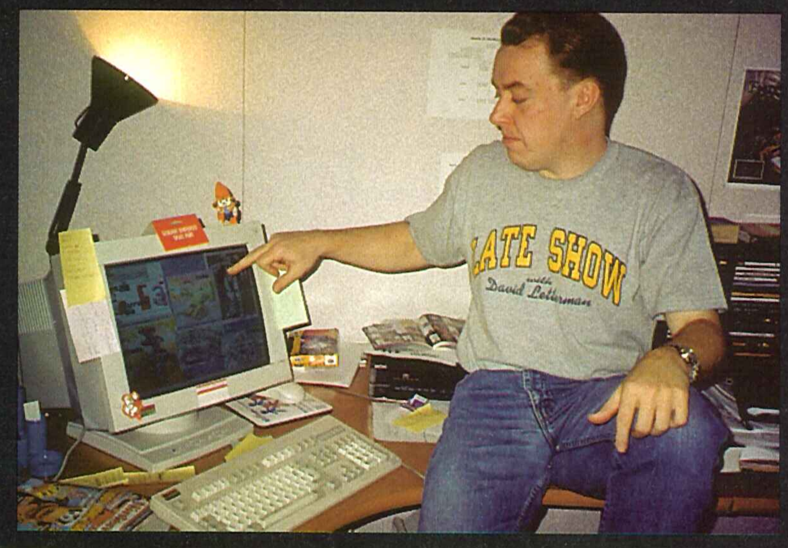
Encontraréis estos items distribuidos a lo largo de la aventura. Algunos estarán a la vista, para pillar los demás tendréis que liquidar a un enemigo.

EL BOSS: DESAFÍO TOTAL





Tendréis que mediros con cinco jefes, cada uno con su zona de batalla y arsenal propio. El diseño os ofrecerá lo que esperáis, look futurista, efectos nunca vistos, y en jugabilidad, mucha tensión y desafíos.





Bob McCracken, jefe de diseño de «Forsaken 64», se mostraba así de gesticulante mientras hablábamos con él

LOS PROGRAMADORES HABLAN DE FORSAKEN 64

Comparando: "Hemos incluido más elementos en esta versión que en la de PlayStation. Por ejemplo, mucha más acción y violencia, con estallidos, sangre, cerebros...".

Sobre el estreno: "Estamos absolutamente satisfechos del trabajo realizado con Forsaken64. Es la primera vez que nos enfrentamos con esta máquina, y es lo mejor que podemos hacer con esta tecnología tan nueva. Seguro que en el próximo juego conseguimos superarnos".

Sobre la tecnología: "Tecnológicamente no hay nada que se parezca a nuestro juego. El resto de juegos para la consola tiene una imagen más "cartoon", de dibujos animados. Forsaken64 sorprende por sus detalles y juegos de luces. "Good art, good design"... este juego lo tiene todo" -comentan entusiasmados-.





Para quién: "Será un juego para gente más adulta, que quiere enfrentarse a retos diferentes en su consola".

Sobre el cartucho: "No hemos tenido ningún problema con las limitaciones del cartucho (via crucis de muchos programadores). Todo ha ido tan bien que incluso nos ha sobrado espacio. Hemos llegado a pensar, ¿qué más podemos meter?".

Sobre el hardware. "Hemos aprovechado el rendimiento y las posibilidades del hardware sobre todo en el tratamiento gráfico y los efectos de luz. Los gráficos de GoldenEye son buenos, pero más planos que los nuestros, que exhiben muchas más texturas".

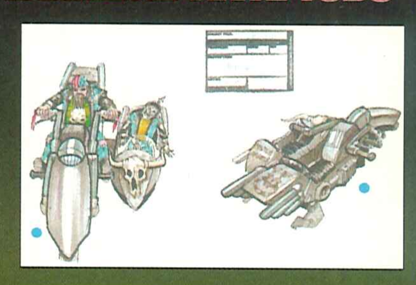
Sobre la violencia: "Nuestra guía es Turok, que si ha pasado el corte de Nintendo América, estamos seguros de que Forsaken no tendrá ningún problema. Además queda claro que nuestro juego está diseñado para gente de 20 años en adelante. En todo caso haremos versiones especiales para Alemania y Japón, paises donde existe una dura legislación respecto a la violencia. Cambiaremos la sangre por el aceite".

Sobre el juego: "No es un juego en absoluto lineal. Los jefes aparecen en diferentes sitios, como los items, e incluso hay tres finales diferentes en función de la ruta elegida, items recogidos o enemigos destruidos".

Sobre la opción multijugador: "Es una opción extra, algo más por el mismo dinero. En Forsaken no se pierde detalle, ni calidad gráfica. Hay los mismos niveles, igual número de polígonos, hasta las mismas armas, que en el modo 1 jugador".

PROTAGONISTAS: VARIEDAD ANTE TODO







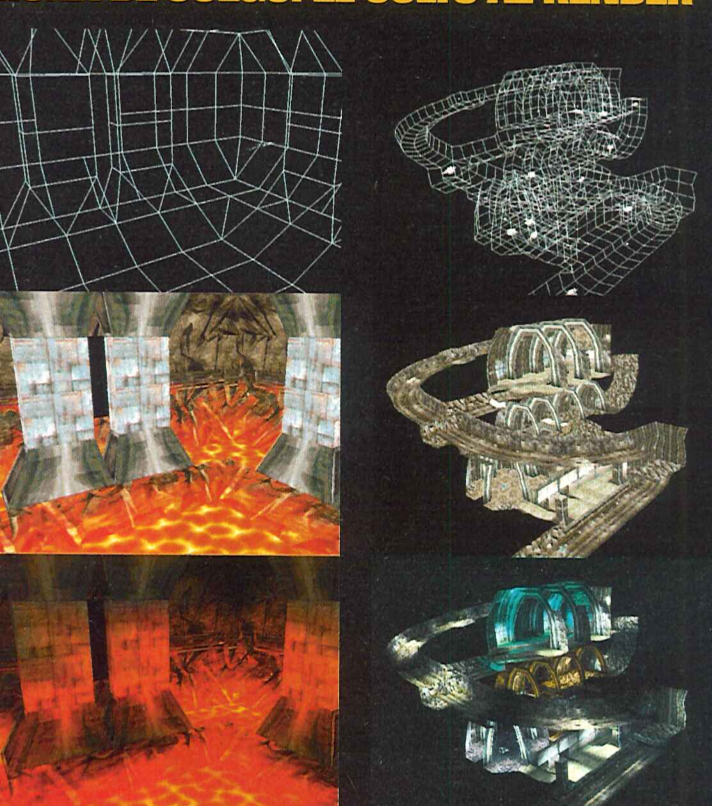






Ocho mercenarios en busca de acción y tesoros. Tú eliges con cuál de ellos quieres jugar, pero ándate con ojo, no son lo que se dice almas caritativas. Su aspecto y personalidad van desde el rockero fanático de los ZZTOP, a la mujer bio-generada cuyo cuerpo es una colección de misiles, pasando por una chica que en realidad es un cuchillo o un asesino en masa, propios del ambiente...

ZONA DE JUEGO: EL CULTO AL RENDER



La zona de juego será un ***entramado laberíntico de túneles, pasajes subterráneos y puertas ocultas*** *en el que, seguro, os perderéis con facilidad. Eso se deduce de la estructura de los niveles que nos ofrecen estas imágenes. En la de la izquierda tenemos uno de los pasillos en detalle. Hemos colocado primero la rejilla de la imagen, luego el render y por fin la definitiva, con todos los efectos. Así apreciáis el proceso y también de paso os dais cuenta de lo que es capaz esta máquina. A la derecha tenéis una sección de uno de los niveles, también con la misma estructura de creación.*

SHADOWMAN

El primer juego, y la primera aventura, para 64DD

Inspirado en el cómic editado por Acclaim, el personaje de Shadowman pronto os será muy conocido. Shadowman es en realidad Mike Le Roi, un licenciado en literatura inglesa reconvertido en asesino a sueldo con poder para pasar del lado de los vivos al de los muertos. Qué, ¿cómo os suena el argumento? Pues cuando veáis la puesta en escena, vais a alucinar. Será en 64DD, en plan acción-aventura en tres dimensiones, en perspectiva tercera persona y una base de altísima tecnología. Pero no seáis impacientes, aún faltan unos meses para verlo...

ELLOS SON LOS CREADORES

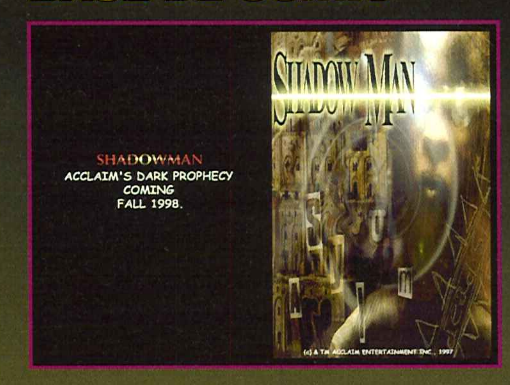


El numeroso equipo que trabaja en «Shadowman» posa para la revista. A la derecha, apoyado en la mesa, tenéis a Simon Phipps, alma mater del proyecto y jefe de diseño del juego.



Martin Edwards es el responsable de la traducción a 64DD del engine diseñado para la versión de PC. En total hay cinco programadores trabajando simultáneamente en «Shadowman».

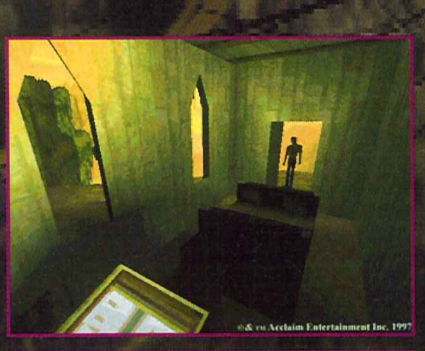
BASE DE CÓMIC







El cómic vuelve a ser la base de otra superproducción de Acclaim. Turok inició esta movida, y pronto le tocará a Shadowman, héroe/villano de cómic negro, que por cierto edita Acclaim Comics en Estados Unidos, enseñar el palmito en 64DD.







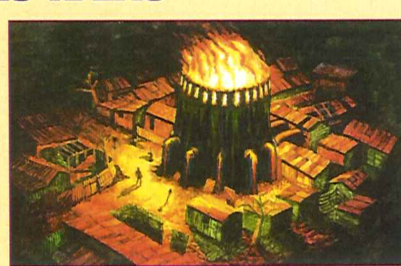


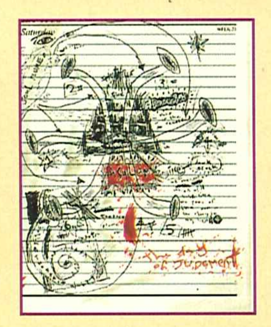


Las primeras imágenes de «Shadowman» nos han dejado un agradabilísimo sabor de boca. Nosotros lo hemos visto en movimiento, y la sensación fue insuperable.

LAS PRIMERAS IDEAS

A la derecha, primerísimo boceto de lo que podría ser «Shadowman». Es como un torbellino de ideas sobre una hoja de calendario, así a bote pronto. A la izquierda, boceto ya más estudiado de uno de los decorados donde nos moveremos en el juego. Como veis, la tétrica ambientación será uno de los puntos fuertes del juego





ENTREVISTA CON JASON Y DARREN FALCUS, RESPONSABLES DE IGUANA ENT. UK

"LA TECNOLOGÍA ES IMPORTANTE, PERO UN JUEGO NO FUNCIONA SIN PASIÓN"



De izquierda a derecha, Jason Falcus (Director de Desarrollo de Producto), Darren Falcus (Manager de Iguana UK), J. Carlos García (Director de la revista) y Sigfrido Buttner (Jefe de Producto de Acclaim España), hojeando Nintendo Acción.

Ya que habéis sido los primeros desarrolladores europeos elegidos para trabajar en 64DD, donde llegará «SHADOWMAN», empecemos por comentar algo de la nueva máquina (justo en ese momento llegaba la caja de la máquina y procedíamos a abrirla y a "manosear" sus discos).

¿Cómo veis el 64DD?

Bueno, básicamente es una extensión de Nintendo 64.

¿Cómo un disco duro?

Sí, eso es.

¿Y os gusta?

Sí, mucho.

¿Creéis que es necesario para la máquina?

Sí, bueno, será realmente importante para el futuro de la Nintendo 64. Y esto implica un duro trabajo para Nintendo, porque para que el DD triunfe tienen que conseguir que al menos el 70% de los que tienen una N64 se hagan con uno. Algo factible con un buen software, y creo que «Shadowman» puede ser uno de los programas clave.

El DD también abre las puertas al intercambio de datos cartucho/disco...

"Tenemos una idea al mes para empezar un nuevo juego, pero sólo una de cada diez salen adelante"

Sí, de hecho sería posible editar nuevas misiones y niveles por ejemplo para «Forsaken», en disco.

Centrándonos en «Shadowman», la pregunta fundamental sería si hubiera sido posible diseñar el juego sin el 64DD.

No, hubiera sido imposible. El juego es demasiado grande, es impresionantemente grande. Los accesos a la memoria serían demasiado complejos. En una palabra, habría que reempezar el concepto del juego.

¿La idea de diseñar Shadowman para 64DD fue de Nintendo?

No, que va, fue decidido internamente. Y a la hora de desarrollarlo, hemos trabajado con nuestras propias herramientas, con un kit que hemos diseñado nosotros. La base es 3D Studio, pero el resto de las animaciones y el engine los desarrollamos con nuestras propias "tools".

Vosotros ya tenéis aquí mismo un 64DD, lo que prueba que la máquina está terminada. Nosotros la hemos visto con nuestros propios ojos, y también los discos, que por cierto están numerados y registrados a nombre de Iguana. ¿Sabéis por qué Nintendo no quiere lanzar la máquina hasta bien entrado este año?

Tenemos claro que Nintendo podría sacar la máquina ahora mismo. El problema es el mismo que cuando lanzaron la N64, actualmente no disponen de buen software (apenas hay cosas, de hecho, siquiera empezadas) para que la máquina cuaje. Habrá que darles tiempo. Seguro que la sacan cuando crean que va a funcionar como ellos desean.

A la hora de diseñar un juego como «Shadowman», máximo exponente es tecnológico, ¿en qué os centráis más, en la tecnología o en la jugabilidad?

En la jugabilidad, por supuesto. La tecnología y otros aspectos ayudan, pero un juego sólo funciona cuando hay pasión. La tecnología atrae a la gente al producto, y las reviews de las revistas normalmente hacen mucho hincapié en este tema, pero no es capaz de vender un juego por sí sola. La filosofía de Acclaim en este sentido es que no importa el tiempo que se tarde en desarrollar un producto, siempre que el juego sea realmente bueno.

Para desarrollar «Shadowman» contamos con un gran equipo de personas, dividido a su vez en grupos más pequeños. Unos se encargan de la tecnología, otros de la jugabilidad, el diseño, argumento, así conseguimos que al final no tengamos que sacrificar prácticamente nada.

¿Cómo o quién decide qué juego se debe hacer: Iguana, Acclaim...?

No hay una persona que determine quién hace cada cosa. Sólo decidimos qué juego nos gustaría hacer y se lo proponemos a Acclaim para que nos dé el visto bueno final. Tenemos una idea al mes para empezar un nuevo juego, pero sólo una de cada diez salen adelante. En el caso de «Shadowman», es Iguana quien tiene la licencia para el 64DD.

"La idea de diseñar «Shadowman» fue decidida internamente"

Hasta ahora, Iguana UK se ha distinguido por desarrollar juegos diferentes, en estilo y en jugabilidad, ¿esa es vuestra meta para el futuro?

No tenemos límites a la hora de decidir qué tipo de juego hacer. En realidad somos muy flexibles, y nuestra filosofía nos lleva a tocar todos los campos posibles.

El próximo juego que haréis para 64DD ¿podría ser Shadowman II?

Posiblemente. Depende del éxito de la primera parte, y lo mismo podría ocurrir con Forsaken64 II.



MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES / *Otra forma de ver la lucha*

EL NINJA QUE VINO DEL FRÍO

SÓLO UNO DE LOS CREADORES DE LA SAGA MK, JOHN TOBIAS EN ESTE CASO, PODÍA DAR UN GIRO TAN BRUSCO A SU JUEGO. LO ÚLTIMO DE MORTAL KOMBAT ES UN "BEAT'EM UP" QUE PROTAGONIZA SUB-ZERO EN SOLITARIO, Y QUE ADEMÁS DE GOLPES, PROMETE PLATAFORMAS Y ROL.

Lo que ha hecho Tobias en «Mortal Kombat Mythologies» ha sido **diseñar un nuevo mundo para Sub Zero, llamado Netherworld**, ponerle bajo la disciplina de su maestro, jefe del clan Lin Kuei, y, sin denegarle uno solo de sus movimientos habituales, hacerle viajar por un **scroll horizontal en dos dimensiones** resaltado por la increíble profundidad de los escenarios.

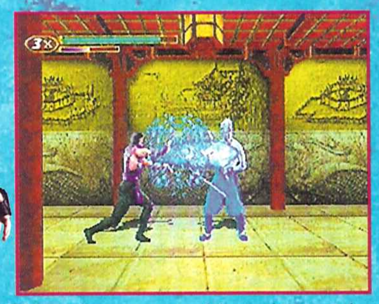
No os hagáis líos. Todo esto queda resumido en un **beat´em up**, rodeado por la personalidad definida de estos guerreros, y aderezado por toques de aventura y RPG. **La base es dar golpes.** Avanzar y luchar en mini-combates donde poner en práctica los desplazamientos típicos del ninja. Para potenciar la pegada y ejecutar movimientos especiales tendréis que ir **ganando experiencia y recogiendo una serie de items mágicos.**

El objetivo es encontrar los elementos que nos encarga el maestro, para lo que recorreremos **nueve niveles** y nos enfrentaremos a los dioses del Aire, la Tierra, el Agua y el Viento.

El **entorno gráfico es sumamente espectacular**, y aunque lo veáis muy en la línea de otras entregas MK, tanto la **profundidad de los decorados como el sorprendente juego de luces** se encargarán de marcar las diferencias. Las animaciones de Sub Zero también han se han suavizado y muestran una cara más creíble dentro de lo que es capaz de dar de sí un sprite digitalizado. La **ambientación es brillante y da al conjunto un aire de misterio** que muy pronto podréis saborear en vuestras Nintendo 64.



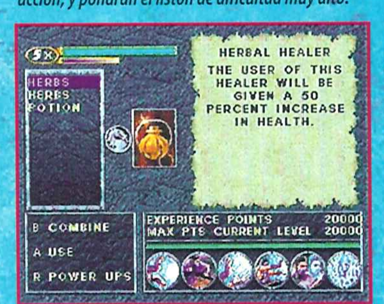
Nos veremos las caras con otros personajes de la saga, como Scorpion, que hará de minijefe de fase.



Para realizar ataques especiales, tendremos que ir ganando experiencia en los combates.



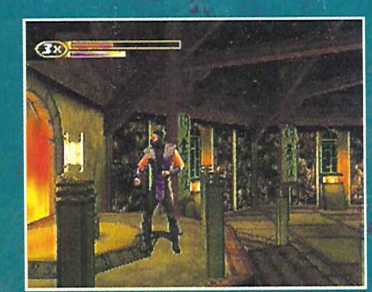
Las plataformas también serán protagonistas de la acción, y pondrán el listón de dificultad muy alto.



En este menú veremos (y combinaremos) los items mágicos que luego usaremos durante los combates.

ITEMS Y OBJETOS MÁGICOS





*Los items estarán repartidos a lo largo de la fase. Hablamos de **amuletos, escudos de invencibilidad**... Y luego estarán los **cuatro elementos mágicos** (como el de la imagen derecha) que nuestro maestro nos encomienda encontrar.*

UNA PELÍCULA SOBRE EL JUEGO











*Entre fases, cada vez que consigamos uno de los elementos solicitados por el maestro o cuando ocurra algo importante, una **secuencia de imágenes estáticas** se adueñará de la pantalla. Cada imagen vendrá **acompañada de su correspondiente texto** que, aunque en inglés, nos servirá para enterarnos de lo que va a pasar.*

TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO



NA 53. Guías: Super Mario 64 • DKC 3 • Tintin: El Templo del Sol • DKL 2 • P. Persia 2 • Pilotwings 64



NA 54. Guías: Super Mario 64 • Turok: Dinosaur Hunter • DKC 3 • Terranigma • Tintin: El Templo del Sol



NA 55. Guías: Killer Instinct Gold • Shadows of the Empire • DKC 3 • Turok: Dinosaur Hunter • Terranigma



NA 56. Guías: Super Mario Kart • Spirou • Turok: Dinosaur Hunter • Terranigma



NA 57. Guías: Spirou • Consultorio Terranigma • Jefes finales DKC3 • Pilotwings 64 • Super Star Wars



NA 58. Guías: Kirby's Fun Pak • Tintin: El Templo del Sol • The Lost Vikings 2



NA 59. Guías: Lucky Luke SNES • Mortal Kombat Trilogy • Tintin: El Templo del Sol GB • Lost Vikings 2



NA 60. Guías: Mario Kart 64 • Blast Corps • Lucky Luke SNES



NA 61. Guías: Especial Lylat Wars • Mario Kart 64 • Blast Corps



NA 62. Guías: GoldenEye • Blast Corps • Extreme G • Mario Kart 64

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guías que publicamos en **Nintendo Acción**.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
te solucionamos la vida.

Arriba te indicamos las guías publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos a casa la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres **pedirlo por correo**, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).

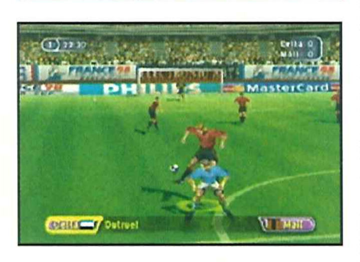


Y si ya tienes varios números de **Nintendo Acción**, pidenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera.
(No necesita encuadernación)

Y por sólo 950 pts.

Nintendo®







El control de «FIFA: RM98» está pensado *para poder realizar las acciones básicas de ataque (pasar, tirar, correr) y de defensa (entradas a ras de suelo, empujones) simplemente con presionar un botón. Además, en el menú de opciones se pueden activar unas flechas que señalan cuándo hay un compañero desmarcado al que pasar. Con la práctica también podéis llegar a realizar acciones mucho más complicadas, como autopases, fintas o taconazos, mediante combinaciones de botones. Generalmente se trata de mantener "R" o "Z" y después presionar algún otro, aunque, por ejemplo, las vaselinas salen pulsando dos veces el botón de tiro.*

Entre las opciones que podéis elegir antes del partido, está la de determinar la duración de cada tiempo, el clima que va a hacer (caluroso, lluvioso, nevado) y también si el partido se va a jugar de día o de noche.

FIFA: Rumbo al Mundial 98

Este sí es el fútbol que esperábamos

FIFA: Rumbo al Mundial 98» viene a saldar la cuenta pendiente que Electronic Arts tenía con todos nosotros después del decepcionante «FIFA 64». Si quería mantener el buen nombre de su simulador de fútbol, EA tenía que ponerse manos a la obra inmediatamente para crear un juego que hiciese honor al prestigio de la serie, y el excelente resultado conseguido indica que los programadores se han ganado a pulso el sueldo de los últimos meses. **Cualquier aspecto del juego** en el que penséis, hasta el más minúsculo, **ha sido mejorado con respecto a su antecesor**, y eso se nota nada más conectar el cartucho a la consola.

Fútbol real, hasta en los detalles insignificantes

Para empezar, los **gráficos son más reales**. Los jugadores tienen animaciones que parecen de verdad, su aspecto es más "redondo" y menos poligonal, y si seleccionáis la cámara más cercana al balón apreciaréis que rasgos como los músculos de las piernas han sido tratados con mimo. Los **estadios también son un punto a favor**, porque han elegido 16 de los más representativos del mundo (el **Nou Camp, San Siro o Maracaná** entre ellos) y los han recreado fielmente para que se reconozca su estructura no sólo en forma de foto fija antes del partido, sino también en momentos del juego en los que la vista se abre (cuando el portero saca de fondo, por ejemplo).

Si sois unos fanáticos del realismo, «FIFA: RM98» también pone a vuestra disposición una **amplísima base de datos que incluye las plantillas verdaderas de 172 selecciones nacionales y 189 clubes**, con el valor añadido de que podéis jugar a ser presidentes por un día, fichando a quien vuestro presupuesto os permita (el juego no os deja despilfarrar como hacen los "mandamases" de verdad).

Con el balón en movimiento, **el control ha sido resuelto de una forma muy efectiva**. Las acciones básicas, tanto en ataque como en defensa, están repartidas en cada botón del mando, y con eso es suficiente para que os las apañéis ante cualquier rival. Si ya queréis entrar en el terreno del fútbol arte, existen combinaciones de botones con las que hacéis bicicletas, autopases, vaselinas, etc. Pero exquisiteces aparte, lo verdaderamente importante es que esta vez **de verdad sentís que estáis al mando** y que los futbolistas os obedecen, con lo que podéis desarrollar casi cualquier jugada que se os pase por la cabeza.

Con «FIFA: Rumbo al Mundial 98» e «International Superstar Soccer 64», Nintendo puede presumir de tener en su consola los dos mejores simuladores de fútbol que existen, y nosotros los hemos enfrentado en una comparativa digna de los derbis más emocionantes, que os espera después de esta SuperStar. No os la perdáis. ♦

NINTENDO 64
ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS
FÚTBOL
64 MEGAS
3 NIVELES DE DIFICULTAD
DE 1 A 4 JUGADORES
BATERÍA: NO
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: NO

Cómo viven el partido



Después de cada gol asistís a una repetición automática, pero si lo preferís, podéis controlarla vosotros y construiros vuestra moviola.









*Un partido no son sólo las jugadas, los remates y los goles. También las **celebraciones, las tarjetas y las discusiones de los futbolistas** con el árbitro. Y esos momentos también están presentes en el juego con **secuencias de animación que sorprenden por el realismo** con que se mueven sus protagonistas.*



Una de las ventajas de «FIFA: RM98» es que podéis simular en vuestra consola los partidos reales. En éste, por ejemplo, la selección española se enfrenta a la de Croacia. La ambientación corre a cargo de los comentaristas del partido, aunque las voces están en inglés, y los textos de pantalla os indican siempre el nombre del jugador que lleva el balón. Es casi como una retransmisión televisiva.



Los programadores de EA Sports le han dado un vuelco total a «FIFA 64». Han mejorado las animaciones y rediseñado el control, para que resulte más jugable.









Llevar la dirección del equipo desde el banquillo *es otra de las tareas a las que os debéis dedicar durante los partidos. Y las posibilidades son amplias, porque van desde las típicas de elegir la táctica y la posición del equipo, hasta otras mucho más especializadas, como decidir qué jugadores lanzarán los tiros libres, quiénes se van a incorporar al ataque o asignar los marcajes sobre las estrellas del equipo contrario.*

Tú eres el presidente, tú decides









*Entrando en la opción de **"Personalizar equipo"**, podéis **diseñar una plantilla a medida**. Y lo de diseñar no quiere decir sólo hacer fichajes (siempre con un presupuesto limitado, claro), sino también **editar el uniforme del equipo** y hasta crear literalmente a los jugadores eligiendo su **peinado, el color de pelo y los rasgos faciales**.*









Seguir un campeonato de liga *de principio a fin es una de las posibilidades que os brinda el menú de modos de juego. Podéis elegir once campeonatos distintos, entre los que se encuentra nuestra Liga de las Estrellas (también están la Premier League inglesa o el Calcio italiano). Si elegís la liga española, os encontraréis los 18 clubes que hay esta temporada en primera división con las plantillas totalmente actualizadas. Podéis controlar a uno o varios equipos e ir salvando los resultados en vuestro controller pak.*



Esta pantalla deja clara la espectacularidad de los remates. Cualquier movimiento imaginable tiene su animación.



Cuanto más cercana a la acción esté la cámara, más detalles apreciaréis en los jugadores, aunque se pierde jugabilidad.







La base de datos contiene las plantillas actualizadas de las 172 selecciones y 189 clubes que aparecen en «FIFA:RM 98». En total, más de 1.500 jugadores con sus nombres reales.



El Mundial ya ha empezado









La **competición más importante del juego es el Mundial**, que comienza con la **fase de clasificación.** Los grupos de estas rondas previas son los mismos que los que se han jugado de verdad, así que en el de España están Yugoslavia y la República Checa, por ejemplo. La fase final también sigue el mismo desarrollo que tendrá el Mundial de Francia, con una liguilla por grupos primero, y eliminatorias después, hasta llegar a la mismísima final de París.









Por aquí va a ir







En los saques a balón parado, podréis elegir por medio de esta ***flecha*** *la* ***potencia y dirección del lanzamiento, así como el efecto del balón.*** *Los botones Z y R la curvan a izquierda y derecha respectivamente, aunque con eso no está todo hecho: a mayor potencia, más efecto.*

Haciendo honor a su nombre, «FIFA: RM98» tiene un modo de juego que permite simular el Mundial de Francia.





Entre los estadios que podéis seleccionar se encuentra una cancha de fútbol sala. *Jugando allí, las reglas cambian un poco, porque para empezar se enfrentan dos equipos de cinco componentes cada uno. Además, en estos partidos no existen límites de campo: el balón rebota en las paredes laterales y de los fondos, así que el juego apenas se detiene. Otra particularidad es que no están todas las cámaras disponibles, sino sólo cuatro.*

Las posición de las cámaras


AÉREA

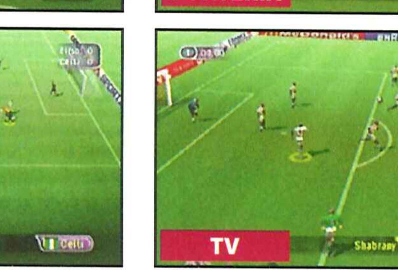

BALÓN


BANDA


ESTADIO


MÓVIL


PORTERÍA


TORRE


TV





¿Os suena este estadio? Es el Nou Camp, que ha sido recreado con todo detalle.

El Análisis

GRÁFICOS  93

Jugadores detallados, estadios reales y abundancia de cámaras, aunque sea realmente difícil jugar con algunas.

MOVIMIENTOS  93

Las animaciones son soberbias, y la velocidad es la justa para poder seguir las jugadas cómodamente.

SONIDO  75

¿Dónde están las voces de Manolo Lama y Paco González que aparecen en otras versiones? Este juego merecía narración en español.

JUGABILIDAD  91

Los controles básicos son sencillos e intuitivos. La cosa se complica si queréis intentar movimientos más avanzados.

ENTRETENIMIENTO  92

Las competiciones son las típicas (más el Mundial, claro), pero tienen el aliciente de presentar equipos, jugadores reales y mercado de fichajes.



TOTAL 92

- *Los* **jugadores lucen de maravilla,** *tanto por su aspecto físico como por la forma en que están animados. Sus movimientos son dignos de verse.*
- *El* **control da juego** *tanto en el nivel básico, con una acción para cada botón, como en el más complicado, con combinaciones para realizar jugadas de clase.*
- *El sonido no sería noticia de no ser porque tenemos que* **aguantar narradores ingleses** *cuando otras versiones del juego presentan las voces dobladas.*
- *Ahora sí que podemos decir que éste es el* **«FIFA» que todos esperábamos** *desde que salió la Nintendo 64.*

FIFA 98 FRE

LA GRAN C



FICHA TÉCNICA

- ELECTRONIC ARTS
- 64 MEGAS
- DE 1 A 4 JUGADORES
- CONTROLLER PAK
- 12.990 PESETAS
- LANZAMIENTO: DICIEMBRE 97
- PUNTUACIÓN NINTENDO ACCIÓN: 92

La vieja rivalidad entre la serie FIFA e ISS vuelve de nuevo a las pantallas de Nintendo 64. Esta comparativa ya tuvimos oportunidad de hacerla con el lanzamiento de «FIFA 64», y en ella demostramos que el título de Konami era superior al de EA. Con el lanzamiento de «FIFA:RM 98»,

MODOS DE JUEGO



Tiene **cinco modos**: amistosos, Mundial, liga, entrenamiento y lanzamiento de penaltis. Si elegís el Mundial, podéis **simular el próximo Campeonato de Francia** desde la fase de clasificación hasta la final de París. Si preferís jugar una liga, tenéis a vuestra disposición las once mejores del mundo, española incluida, con la ventaja de que **aparecen clubes y plantillas reales y actualizadas**. En el modo de entrenamiento practicáis tiros libres, saques de esquina y jugadas de ataque y de defensa, y en los amistosos también podéis disputar partidos de **fútbol sala**.

EMPATE TÉCNICO.

Los **dos juegos cubren las posibilidades básicas** con amistosos, liga, copa, y modo de entrenamiento. **«ISS64» cuenta con una opción**

EQUIPOS



El juego de EA incorpora una **impresionante base de datos** que contiene **172 selecciones nacionales y 189 clubes** de las ligas más importantes del mundo (por supuesto, están los 18 de la primera división española). **Equipos y jugadores son reales, y además las plantillas son las de la temporada 97/98**, así que os encontráis a **Vieri en el Atleti, Rivaldo en el Barça ¡e incluso Karembeu en el Madrid!** También existe un **mercado de fichajes** en el que, de acuerdo al presupuesto del equipo, podéis lanzar vuestras redes a cualquier jugador y traéroslo a vuestro club.

GOLEADA DE FIFA.

La extensísima lista de equipos de **«FIFA» vence por goleada** al modesto número de selecciones de «ISS». El juego de EA se lleva la palma

TÁCTICAS



En «FIFA: RM98» no accedéis directamente al menú de "Dirección del equipo", sino que tenéis que pausar el partido cuando ya ha comenzado. Las opciones son muy similares a las de su rival: podéis **diseñar la formación** (defensa en línea o con líbero, rombo de cuatro en la media, etc.), la **estrategia general** (defensiva, ofensiva,...), **decidir los marcajes, posición y agresividad de cada jugador,** y también quién ataca y quién lanza los tiros libres. Además, los **textos de pantalla están en castellano**, con lo que moverse por los menús resulta bastante sencillo.

LOS DOS CUMPLEN.

Empate técnico entre los dos juegos. Ambos ofrecen una **variada gama de posibilidades**, capaz de satisfacer tanto a los que se conforman con

CÁMARAS



El nuevo «FIFA» **repite el repertorio de cámaras de «FIFA 64»**: podéis elegir entre **ocho distintas**, así que tenéis perspectivas desde casi cualquier punto del estadio. La cámara de portería sigue el juego desde uno de los fondos, mientras que con la de torre obtenéis una vista aérea, y la de banda os proporciona una visión lateral. También están incluidas la típica perspectiva isométrica de la serie «FIFA» y otra muy cercana que ofrece imágenes espectaculares pero resulta poco jugable. A la hora de **las repeticiones, las mismas cámaras** que durante los partidos.

MÀS VISTAS EN FIFA.

«ISS64» da hasta **nueve posibilidades que garantizan la jugabilidad**, pero todas las cámaras son laterales. En cambio, las ocho

JUGABILIDAD

Las **acciones básicas de ataque y defensa** (pase raso y elevado, tiro, entradas, correr, cambiar de jugador) se realizan **de forma sencilla**, y luego existen **combinaciones de botones** que os permiten realizar movimientos más complicados. El **control es bueno y la velocidad del balón ajustada**, de forma que las jugadas transcurren con fluidez. En pantalla aparecen **flechas de pase** que os indican que hay un compañero desmarcado, y en las jugadas a balón parado es posible calcular no sólo la potencia y la dirección, sino también el **efecto del balón.**

ISS ES MÁS REALISTA.

El control en «FIFA: RM98» está todavía por debajo de las prestaciones de «ISS64». **El juego es más realista en el cartucho de Konami**, que tiene

GRÁFICOS

A nivel general, las **vistas lejanas ofrecen menos definición y detalle que las más próximas**. Los **jugadores son muy estilizados** y tratan de imitar en lo posible características físicas reales. Los futbolistas realizan **movimientos y gestos muy realistas**, y también existen secuencias de animación cuando el árbitro saca una tarjeta o los jugadores celebran los goles. Podéis jugar en **16 estadios perfectamente reconocibles** (de los españoles han cogido el Nou Camp), y además también tenéis la posibilidad de **disputar partidos en una cancha de fútbol sala.**

MÁS DETALLE EN ISS.

El nivel gráfico de «FIFA» es alto, pero la **imagen aparece algo difusa**, y sus jugadores son **más "angulosos"**. El aspecto del «ISS» es más nítido y

SONIDO

La pantalla de presentación os depara un lujo inesperado: **suena la canción "Song 2", de Blur**, lo que le da a la entrada gran dinamismo. Los **comentarios de los partidos están en inglés y corren a cargo del equipo de locutores habitual de la televisión británica.** No es que lo hagan mal, porque le ponen emoción al asunto, pero lo cierto es que **duele pensar que otras versiones del juego han sido dobladas por Paco González y Manolo Lama, comentaristas de la Cadena Ser (que por cierto lo hacen muy bien).** En cualquier caso, ni las voces ni los efectos logran conectar del todo con la intensidad del partido.

SUENA MEJOR ISS.

Lo fundamental es que tanto los **comentarios como el sonido ambiente den apariencia de realismo** y estén acompasados con

El futuro de FIFA

La edición 98 está aún "caliente" en las tiendas, así que aún es muy pronto para hablar de la temporada 99, sobre todo teniendo en cuenta la periodicidad con que EA SPORTS lanza sus FIFA, de diciembre a diciembre. En todo caso ya os habréis percatado del increíble salto que ha dado FIFA desde la primera versión para N64 a la del Camino del Mundial, lo que enseguida da idea de que **la entrega que viene será aún más espectacular. Más real, más viva y más vibrante.** Puestos a elucubrar, **¿por qué no una edición exclusiva para 64DD**, compatible con el cartucho 98, que ampliara las posibilidades de juego, actualizara plantillas, incluyera voces en castellano o posibilidades de mánager? Eso sí sería la bomba, y a lo mejor no está tan lejos.

FIFA´98, MÁS COMPLETO.

«FIFA 98» se muestra superior en apartados como los equipos, los modos de juego y las cámaras, que refuerzan su carácter de **simulador realista y muy completo** en todos los aspectos. **«ISS 64»**, por su parte, se lleva la palma en puntos de tanto peso como son los gráficos y el

NTE A ISS 64

OMPARATIVA

la situación parece haberse equilibrado bastante, y ahora puede que no os quede tan claro qué juego de fútbol es mejor, o por lo menos cuál va más con vuestro estilo. Bien, pues este mes vamos a ayudaros a salir de dudas, comparando punto por punto lo que ofrece cada juego.



FICHA TÉCNICA

- KONAMI
- 64 MEGAS
- DE 1 A 4 JUGADORES
- CONTROLLER PAK
- 13.490 PESETAS
- LANZAMIENTO: JUNIO 97
- PUNTUACIÓN NINTENDO ACCIÓN: 98

FIFA´98:1 ISS:1

más, el "Scenario", pero «FIFA: 98» **tiene la ventaja de que nos deja** jugar una liga como la española con nombres reales. **Ambos cumplen.**

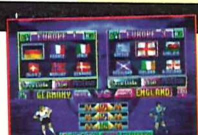


MODOS DE JUEGO

Sus **seis modos de juego** os dejan disputar partidos amistosos, lanzamientos de penaltis, un torneo de copa por eliminatorias y también una liga mundial, siempre sabiendo que sólo se pueden elegir **selecciones nacionales**. El modo entrenamiento incluye una opción para jugar libremente practicando pases, regates, tiros, etc., otra para dominar el lanzamiento de faltas y una tercera para saques de esquina. La nota original la pone el **modo "Scenario"**, que os reta a salir desde el banquillo y resolver **ocho partidos** con diferentes situaciones en el marcador.

FIFA´98:2 ISS:1

también en realismo, porque todos los **datos están actualizados**, mientras que el de Konami se inventa los nombres de sus jugadores.

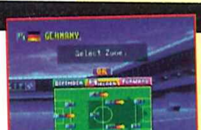


EQUIPOS

La lista de equipos nos es demasiado amplia: **36 selecciones nacionales** de todas las zonas del mundo. Los uniformes son los verdaderos (se puede elegir entre la primera o la segunda equipación), pero los nombres de los futbolistas son ficticios. Lo que sí podéis hacer es entrar en la opción para **configurar jugadores, ponerles los nombres reales y guardar los nuevos datos en el controller pak.** No existe mercado de fichajes como tal, aunque con la opción que os hemos comentado podéis llevar a vuestro equipo a cualquier estrella mundial.

FIFA´98:3 ISS:2

elegir una táctica como a los entrenadores más exigentes. Salvo detalles poco significativos, la oferta resulta muy similar en uno y otro.



TÁCTICAS

El banquillo de «ISS64» permite retocar casi todos los aspectos tácticos y estratégicos que se os ocurran. Antes del partido elegís el once titular **(los jugadores se cansan y hay que hacer cambios)**, la **táctica** (4-3-3, 5-3-2, etc.), la **estrategia** (defensa, ataque, contraataque,...), corregir la posición de algún jugador, **asignar marcajes**, decidir qué jugadores se tienen que incorporar al ataque o cuáles lanzarán los tiros libres. El **menú de opciones es amplio, de fácil manejo (aunque no venga en castellano)**, y además es accesible en cualquier momento del partido.

FIFA´98:4 ISS:2

cámaras de **«FIFA64» aseguran que siempre encontraréis la vista** que mejor se adapte a vuestros gustos. En las repeticiones gana el de Konami.



CÁMARAS

El juego de cámaras de «ISS64» tiene una característica importante: **los partidos siempre se siguen desde una perspectiva lateral.** Por lo demás, no existen distintas cámaras como tales, sino una **opción para elegir entre tres alturas y tres distancias al campo distintas.** Combinándolas salen **nueve vistas**, desde una muy cercana con la que os deleitaréis con las animaciones, pero es incómoda para jugar, hasta la más alta y alejada, que es la que ofrece mejores prestaciones. En las **repeticiones podéis mover la cámara a vuestro antojo.**

FIFA´98:4 ISS:3

una inteligencia artificial más avanzada. El manejo es muy bueno en ambos, pero «ISS64» permite hacer jugadas de forma más sencilla.



JUGABILIDAD

Los controles principales también aseguran las acciones más importantes cuando tenéis el balón y a la hora de defender, e igualmente es posible realizar movimientos más técnicos mediante combinaciones de botones. La **respuesta de los jugadores es excelente**, y los movimientos y desmarques de vuestros compañeros de equipo os facilitan la realización de las jugadas. Las **flechas de pase** aparecen tanto en juego como a balón parado, aunque aquí **no es posible determinar el efecto antes de sacar.**

FIFA´98:4 ISS:4

luminoso, y los futbolistas parecen **mejor acabados.** Las animaciones de ambos son excelentes, pero **vence la fluidez y suavidad del de Konami.**



GRÁFICOS

Se caracterizan sobre todo por el **brillo de los colores y la definición de los contornos**, sea cual sea la vista. Los **jugadores son grandes y tienen mucho volumen**, y aunque los nombres no son reales sí que es posible reconocer por el físico a algunas estrellas mundiales. Su forma de moverse parece **más natural que la de «FIFA: RM98»**, y las secuencias de animación ofrecen imágenes memorables. Hay **cinco estadios**, aunque todos son ficticios, y al igual que ocurre en «FIFA», también podéis asistir a partidos con diferente clima, ya sea de día o de noche.

FIFA´98:4 ISS:5

el partido. Este efecto está **mejor conseguido en «ISS64»**, aunque los dos se merecen **un tirón de orejas porque las voces están en inglés.**

SONIDO

El juego de Konami **también presenta comentarios en inglés**, pero la **narración es más continua y sigue mucho mejor los altibajos que provoca cada jugada de peligro.** Los efectos de sonido destacan porque además de escucharse perfectamente el "rugido" de las gradas, que no veáis lo bien que viene para meterse en el partido, también os deleitáis con los **cánticos de la afición.** La **música sólo suena mientras os movéis por los diferentes menús**, y tiene bastante ritmo, aunque no llega al ¡Uh,uh! de los Blur.

ISS64, MÁS DIVERTIDO

control. Aunque sus partidos no tengan la misma carga de realismo que los de su rival, sí resultan **más jugables y divertidos**, y no han perdido valor pese a que el cartucho lleva varios meses a la venta. Ambos son grandes juegos, pero aquí nos seguimos **decantando por «ISS 64».**

El futuro de ISS

Puede que el futuro de ISS64 esté más cerca de lo que parece. Fuentes muy fiables nos han comentado que **antes de que empiece el Mundial, allá para el mes de junio, habrá un nuevo ISS64** en la calle. Lo habrá, por mucho que en Konami Japón no suelten prenda y un secretismo absoluto rodee al desarrollo. Con todo, nosotros nos hemos enterado de un par de cosillas muy interesantes alrededor de la versión que llegará a nuestro país. La más importante, sin duda, que **las voces estarán dobladas al castellano.** Y otra, que **las alineaciones de las selecciones participantes (mundialistas, se supone) serán reales.** En dos palabras, lo que necesitaba el clásico de Konami para presentarse de nuevo en N64 con garantía absoluta de éxito.



Las armas, y sobre todo la forma en que las utilicéis, *cuentan mucho en las partidas de «Duke Nukem 64», porque aquí no se trata sólo de ir descerrajando tiros a diestro y siniestro. De hecho resulta fundamental que os busquéis una buena estrategia para sacarle el mayor partido a cada situación: lanzar bombas para despejar un pasillo, sembrar de minas el lugar por donde tiene que aparecer un enemigo de los gordos o lanzar misiles a distancia, son sólo algunas de las tácticas que hay que llevar a cabo si queréis contarlo después.*

NINTENDO 64
GT INTERACTIVE
EUROCOM
ACCIÓN 3D
64 MEGAS
4 NIVELES DE DIFICULTAD
DE 1 A 4 JUGADORES
BATERÍA: NO
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: SÍ

Duke Nukem 64

El más duro quiere marcha

LA LLEGADA de «Duke Nukem 64» es una gran noticia para todos los usuarios de la Nintendo 64. Quizá os preguntéis qué puede ofreceros un juego que lleva ya varios años a la venta en su versión para ordenadores. Fácil: **«Duke Nukem» no sólo es el número uno de los arcades en 3D**, sino que además es en este cartucho donde supera todas sus posibilidades de juego.

El juego parte de un planteamiento conocido: avance en primera persona, fases laberínticas y un enemigo apostado detrás de cada esquina. Pero **lo que le hace diferente es, ante todo, el espíritu descarado y burlón del protagonista**, que contagia al resto del juego. Por eso es posible abrir la puerta de un lavabo y encontrarte dentro un alienígena (ya os podéis imaginar sus "ocupaciones"), tener que rescatar chicas absolutamente exuberantes, o utilizar un arma llamada Shrinker para reducir el tamaño de los enemigos y luego acabar con ellos de un pisotón. **Nintendo ha suavizado un poco la carga "políticamente incorrecta" del original**, pero aun así éste es un **título maduro** que contribuye a ampliar la oferta para todos los públicos de su consola.

Metido en faena, «Duke Nukem» revela pronto una **jugabilidad mucho más sofisticada**, tirando más por la vía estratégica que por la de «Doom», por poner el ejemplo que tenemos más a mano. Los **escenarios son grandes, obligan a investigar a fondo para avanzar y rebosan escondites secretos**, así que tardaréis en atravesar cada uno de sus más de 30 niveles. Existe la opción para salvar la partida en el Controller Pak, pero tiene el inconveniente de que sólo os deja hacerlo al final de cada fase, con lo que cada vez que os maten os tocará empezar desde el principio.

Técnicas de ataque que refuerzan la estrategia

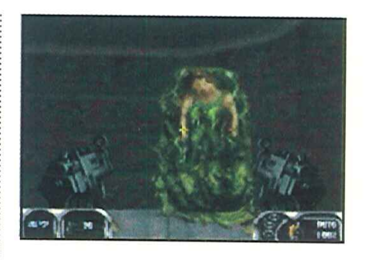
El sentido de la estrategia se ve reforzado por el empleo de las armas, que como en todos los juegos de este tipo comienzan reducidas casi a los puños y a una pistola, y terminan convertidas en un arsenal que incluye desde lanzamisiles a rifles de plasma. Conforme ganéis experiencia, iréis descubriendo técnicas como lanzar granadas para "limpiar" una habitación antes de entrar en ella o bombardear a los enemigos en la distancia, que hacen que la jugabilidad gane muchos enteros. Cambiar

Acción y mucho más

















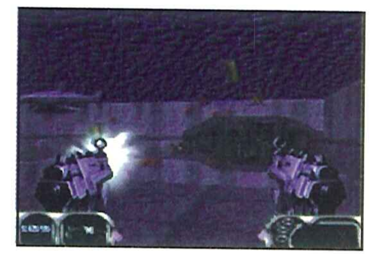


*«Duke Nukem 64» es un arcade que se sale de lo normal, y para demostrarlo sirven estos ejemplos: existen **armas que encogen a los alienígenas** para que luego podáis pisarlos **(1)**; otras, los **"holodukes", sirven para engañar a los enemigos con hologramas** que imitan la figura de vuestro personaje **(2)**; activando las **gafas de visión nocturna** descubrís mensajes secretos escritos en la pared **(3)**, y para colmo, y aunque suene a cachondeo, podéis **utilizar los lavabos para recargar energía (4)**.*

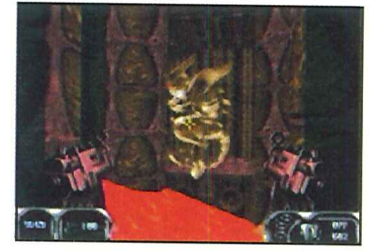




Los Pigcops (cerdos-policía) son enemigos duros de pelar. Hay que disparar mucho para que caigan.



La versatilidad de Duke es tan grande que incluso sumergido en una piscina sigue en acción.



Ahora parece dormido, pero os aseguramos que este "angelito" tiene un despertar muy malo.

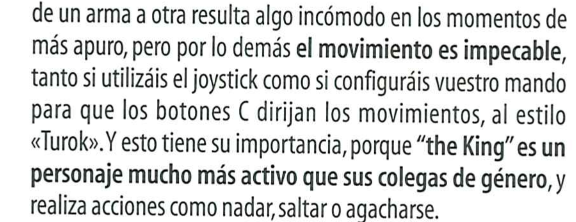




¿Acaso pensabais que íbamos a dejar pasar esta oportunidad de hablaros de las chicas de «Duke Nukem 64»?
Vuestro cometido principal en el juego es salir con vida de cada fase, pero existen otros secundarios, y entre ellos está el rescatar a estas pobres muchachas. Todas ellas han sido raptadas por los alienígenas vaya usted a saber con qué fines, y os podemos asegurar que las han escondido muy bien. Encontrarlas cuesta bastante, pero las chicas son agradecidas. Más que nada porque en la versión de PC ni había que salvarlas ni nada: sólo estaban ahí en plan decorativo.



La sangre está presente en todos los momentos del juego, aunque casi siempre pertenece a los alienígenas. Al igual que ocurría en «Doom 64», los enemigos son sprites planos, sin volumen.



de un arma a otra resulta algo incómodo en los momentos de más apuro, pero por lo demás **el movimiento es impecable**, tanto si utilizáis el joystick como si configuráis vuestro mando para que los botones C dirijan los movimientos, al estilo «Turok». Y esto tiene su importancia, porque **"the King" es un personaje mucho más activo que sus colegas de género**, y realiza acciones como nadar, saltar o agacharse.

A dos cooperando o a cuatro contra todos

Los gráficos combinan **escenarios tridimensionales con enemigos en 2D**. Eso significa que os encontraréis con alienígenas en plan sprite planos, lo que no deja de ser una pena porque habría bastado un suave modelado 3D para redondear la jugada. Pero bueno, quizá sea ya bastante que en 64 megas quepan un modo individual y dos multi-jugador: uno **cooperativo para dos, y el apasionante "Dukematch" en el que pueden enfrentarse hasta cuatro jugadores simultáneos.** Es otro de los grandes atractivos de un juego que, sin llegar al nivel de «Goldeneye 007», es **uno de los mejores arcades subjetivos** que os podéis llevar a casa en estos momentos. ♦



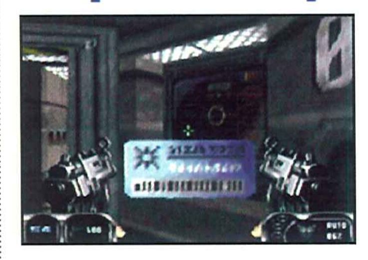






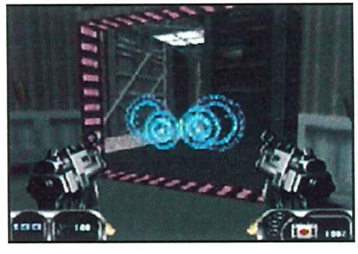
Dukematch: *Las partidas más rompedoras del modo multi-player enfrentan hasta a cuatro jugadores simultáneos en apasionantes duelos todos contra todos. Las opciones previas permiten elegir entre un montón de escenarios, así que es muy difícil aprenderse dónde están todos los escondrijos. La astucia para esconderos, o utilizar una buena táctica para ver sin ser vistos, resulta fundamental en estas divertidísimas batallas. También influye la suerte que tengáis con las armas, que van apareciendo aleatoriamente en diferentes lugares del mapeado. El cóctel da a este modo de juego una sensación de emoción al límite que, desde luego, no podréis experimentar en ninguna otra consola. Un valor añadido, otro más, para encumbrar a esta versión.*

De puerta en puerta











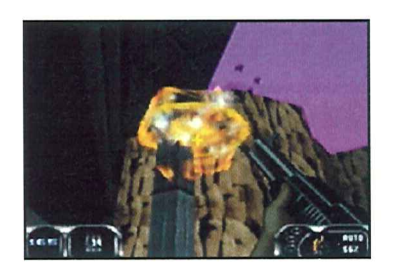


Los ***escenarios de «Duke Nukem 64»*** *son bastante extensos, y aunque no tienen un diseño excesivamente laberíntico, sí que os obligan a ir* ***encontrando las llaves o la clave de acceso a diferentes zonas*** *hasta dar finalmente con la salida de cada nivel. A veces puede ser la típica tarjeta de un determinado color la que os permita seguir adelante. Otras, una* ***combinación en una serie de interruptores.*** *El caso es que siempre tendréis que* ***explorar a fondo el mapeado,*** *porque estas llaves pueden estar en el rincón más remoto.*

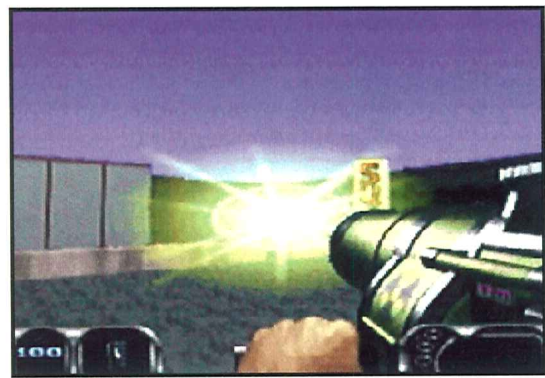


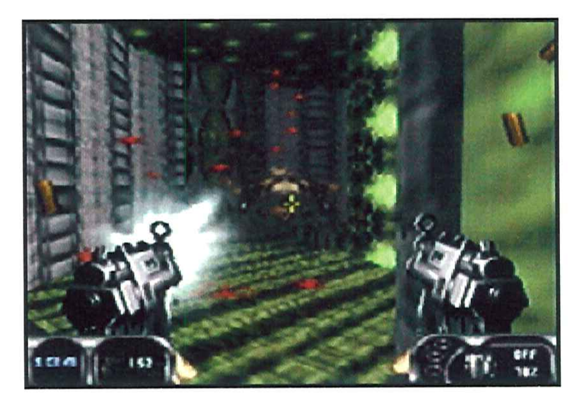
Duke transporta estos botiquines portátiles, y los usa para recobrar salud en cualquier momento.

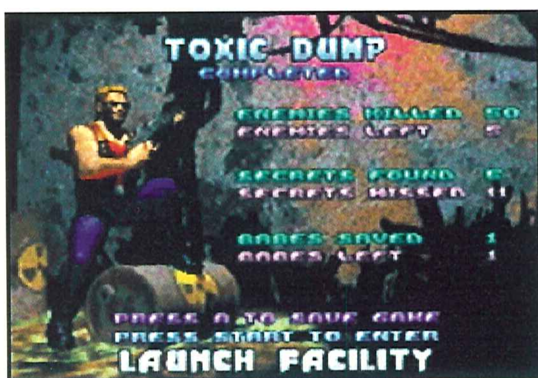
«Duke Nukem 64» es un juego maduro, lleno de acción, violencia y humor negro. El cartucho es una conversión perfecta del juego que triunfó en PC.

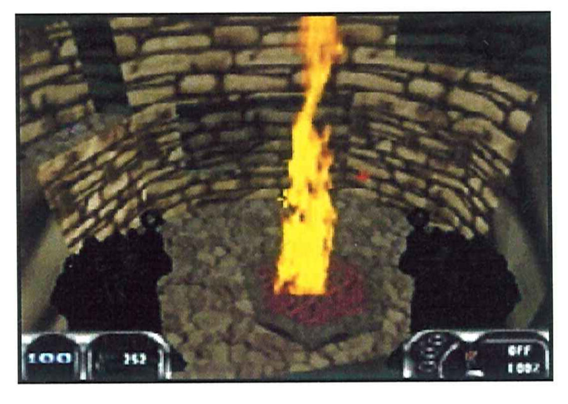


Para realizar acciones como mirar hacia arriba, el control obliga a usar todos los botones del mando.





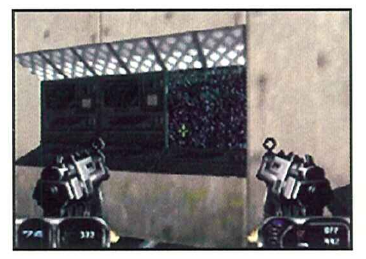






El ojo que todo lo ve







"The King" se enfrenta en solitario a toda esa banda de alienígenas, pero no sólo es más listo que ellos, sino que además juega con ventaja. Como que ***en cada fase puede utilizar un monitor para ver qué le enseñan varias cámaras espía*** *repartidas por el escenario. Así sabe lo que le espera en cada habitación y se evita sorpresas desagradables.*





Si veis una de estas crisálidas, acabad pronto con ella. De su interior salen decenas de alienígenas.



Los efectos de luz de las explosiones están muy bien hechos. Incluso recuerdan a los de «Turok».

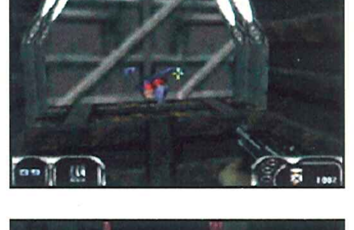


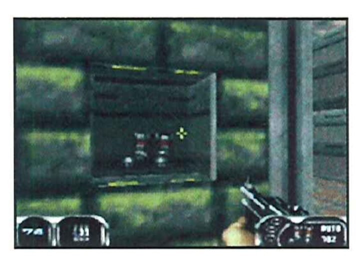
Esta imagen corresponde al enfrentamiento con el primer jefe final del juego. Para hacer que muera, hay que disparar hasta la última bala del cargador.



Tesoros ocultos





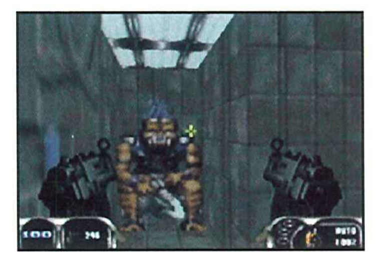




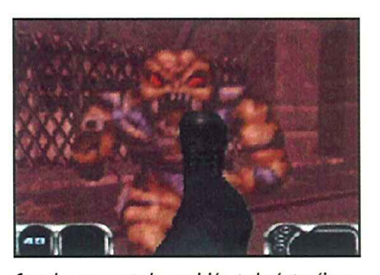
En los escenarios nada es lo que parece. *Una pequeña grieta en la pared puede indicaros que detrás suyo se esconde un lugar secreto, por lo que tendréis que poner una bomba cada vez que veáis una. De igual forma, hay* ***decenas de compuertas camufladas en las paredes*** *que, al abrirse, dejan al descubierto armas, munición, botiquines e incluso llaves. Al final de cada fase, un cuadro os indica el* ***porcentaje de secretos que habéis descubierto.***



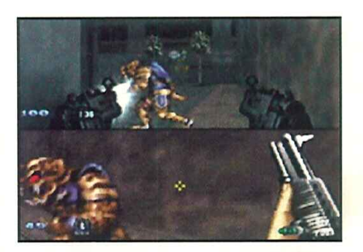
La cruz que aparece sobre la pantalla os sirve para apuntar (y localizar) mejor a vuestro objetivo.

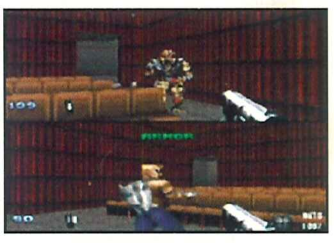


A este pobre le habéis pillado sentado en el retrete. Su suerte está echada, pero ¿no es un encanto?



Cuando se os agota la munición, todavía tenéis un último recurso: acabar con los aliens a patadas.





Modo cooperativo: *El objetivo es el mismo que jugando en individual, pero los dos jugadores avanzan simultáneamente. Lo divertido es cubrir las espaldas del compañero y repartirse el trabajo para que ambos lleguéis sanos y salvos al final.*

El Análisis

GRÁFICOS 

Los escenarios están bien ambientados con texturas y juegos de luces. El nivel baja por los enemigos: en 2D, planos y con algún que otro pixel.

MOVIMIENTOS 

Duke es más versátil que los protagonistas de otros juegos de este género. El joystick analógico permite moverlo a la velocidad que queramos.

SONIDO 

La música guitarrera de la presentación deja paso a unos efectos espeluznantes durante el juego. Mejor si podéis oirlo con cascos.

JUGABILIDAD 

El control obliga a utilizar todos los botones, y eso lo complica un poco. Es un juego largo, y el modo multijugador le da más vida todavía.

ENTRETENIMIENTO 

El componente estratégico y el sentido del humor le añaden interés al modo individual, y tanto el modo cooperativo como las partidas a cuatro jugadores son pura dinamita.

TOTAL 90

- *Lo* **bueno de «Duke Nukem 64»** *es que, además de disparar, también obliga a pensar e investigar para descubrir cómo se llega al final del nivel.*
- *Los* **escenarios y los efectos sonoros** *crean un ambiente perfecto para un juego de este tipo. Es una pena que los enemigos no hayan recibido también un tratamiento tridimensional.*
- *Los* **dos modos para varios jugadores** *multiplican el valor del cartucho. Merece la pena comprárselo sólo por echar una partida a cuatro con vuestros amigos.*
- *Quizá es el más digno rival de «007 Goldeneye». Sin duda que* **tener estos dos títulos en la Nintendo 64 es un auténtico privilegio.**





Grendal es el jefe final, pero no se deja ver con facilidad. El nivel de dificultad es alto, así que cuesta llegar a luchar con él en el torneo.





Los personajes son grandes y están muy bien modelados. Los juegos de polígonos y texturas les dan un aspecto imponente.











Mace: The Dark Age

Un nuevo candidato al trono

Aunque ya haya varios títulos disponibles, el **trono de la lucha sigue todavía vacante en la Nintendo 64.** Nuestro próximo candidato a examen es **«Mace», el arcade de Midway**, que a primera vista presenta una **cara mucho más "moderna"** que el resto. Se aprecia sobre todo en los gráficos, con **escenarios 3D de gran belleza y personajes robustos animados de forma realista**. Pero, ¿será éste el título que va a consagrar la N64 como consola "luchadora"?

Combates muy originales

Aún **falla algo, y es la transición a las tres dimensiones.** Aunque los escenarios tienen cierta profundidad, los desplazamientos (con botón R y gatillo) se utilizan más que nada para evitar ataques, porque **los combates se desarrollan lateralmente** casi todo el tiempo.

Si hay algo que se **sale de lo habitual** en las peleas de «Mace» es que los **personajes, quince en total,** utilizan **espadas, hachas, escudos, lanzas, etc.** La agilidad de los pequeños se equilibra con la mayor fuerza de los grandes, pero en cualquier caso que vuestro enemigo lleve un arma os obliga a medir muy bien las distancias.

El ritmo de la acción, sin embargo, presenta **altibajos**, y de la misma forma que podemos acabar un asalto sin que el contrincante nos toque, en el siguiente puede encadenar cien combos y dejaros tiritando. Y aunque esto ya sea una cuestión de gustos, **la inteligencia artificial de los personajes controlados por la CPU es altísima** incluso en el nivel de dificultad más bajo, lo que significa que hay que entrenar mucho para ganar. Es el precio a pagar si queréis reinar sobre estos guerreros medievales. ♦



NINTENDO 64
GT INTERACTIVE-MIDWAY
ATARI GAMES
LUCHA
64 MEGAS
4 NIVELES DE DIFICULTAD
1-2 JUGADORES
BATERÍA: NO
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: NO


RAREWARE
NINTENDO64
Nintendo®
Acción



Duke Nukem & Duke Nukem 64 © 1997 3D Realms Entertainment, Inc. All rights reserved. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.
Nintendo®
Acción


DUKE NUKEM
64
MORGAN
NINTENDO64


GOLDENEYE
007

El escenario también juega







La victoria en los combates de «Mace» no se consigue sólo con la fuerza de vuestros puños y del arma que porte vuestro personaje. Los **escenarios también intervienen en el desenlace final, porque todos tienen un límite del que conviene no salirse.** *El "ring-out" propiamente dicho no existe, pero sí que* **perdéis energía si os caéis fuera de ellos.** *También es posible que uséis algunos objetos del escenario para lanzárselos al adversario, e incluso que sufráis más de la cuenta* **si os acercáis demasiado a cuchillas** *como las que aparecen en una de las imágenes.*



En un juego con una dificultad tan alta *como éste, el entrenamiento es fundamental para tener alguna posibilidad. Entrando en este modo de juego podéis practicar los golpes del personaje que hayáis elegido sin temor a la respuesta, porque vuestro rival es un muñeco de madera con un "smiley" en la cabeza, que se dedica a encajar mandobles sin perder la sonrisa.*

Ejecuciones



No llega a los niveles de «Mortal Kombat», pero «Mace» **también tiene sus dosis de sangre, y hasta fatalities** *para culminar los combates. Es* **posible desactivar ambas facetas** *en el menú de opciones, pero como veis en esta secuencia, los* **movimientos finales son bastante "light"** *para lo que estamos acostumbrados a ver.*



Las grandes virtudes de «Mace» están en sus gráficos: los luchadores y los escenarios tienen un aspecto impresionante.





El Análisis

GRÁFICOS


El aspecto visual es lo mejor del juego. Los escenarios son bonitos, y los personajes dan sensación de fortaleza y solidez.

MOVIMIENTOS


Las animaciones están bien conseguidas, pero los movimientos deberían ser más ágiles.

SONIDO


Unos efectos magníficos y la profusión de voces le comen terreno a la música.

JUGABILIDAD


El control no acaba de transmitir toda la fluidez necesaria, y se han pasado con la dificultad.

ENTRETENIMIENTO


Las armas dan un giro a la mecánica de lucha, ofreciendo algo diferente. Pero deberían haber incluido algún modo de juego más.

TOTAL

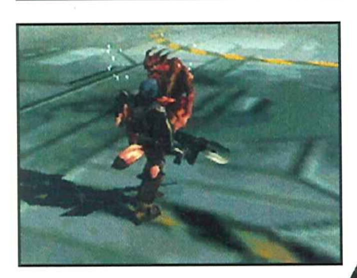

•*La* **imagen de «Mace» es casi irreprochable.** *La conversión de la recreativa es buena, y los gráficos están al nivel de «Killer Instinct Gold».*

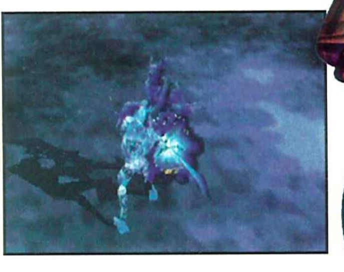
•*Pese a que* **los personajes están bien animados** *y tienen una buena gama de golpes,* **los combates no alcanzan el ritmo adecuado.** *El control es en gran parte responsable de ello.*

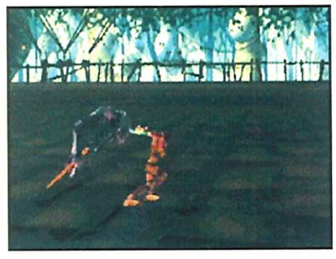
•*Cada* **luchador utiliza una técnica diferente dependiendo de su arma.** *Dominarla y aprender algún combo son fundamentales para ganar las peleas.*

•*Pese a que existe un modo training, en el menú de «Mace»* **echamos de menos otros modos de juego** *además del torneo o los combates a dos jugadores.*









Todos los luchadores de «Dark Rift» tienen un movimiento especial *preparado para cuando el rival se descuida y se acerca demasiado sin cubrirse. Entonces basta con presionar el botón B para desencadenar un golpe demoledor, que además se muestra en pantalla por medio de una secuencia de animación. Vuestro contrario también puede realizar este movimiento, así que nunca debéis bajar la guardia en las distancias cortas.*

Dark Rift

Golpes aparentes, pero poco efectivos

A los amantes de los juegos de lucha se les abre una nueva opción con la llegada de «Dark Rift». El cartucho que inicia la andadura de Vic Tokai en la Nintendo 64 estaba anunciado casi desde los primeros días de la consola, y ahora por fin ha cogido el avión para España, tras varios meses enseñando al público yanqui sus espectaculares combates en tres dimensiones.

Ocho personajes moviéndose en 3D

La propuesta parte de un **argumento futurista, con ocho personajes elegibles** que lucen apariencias diversas: desde **guerreros humanos tipo Mad Max hasta criaturas alienígenas**, pasando por la imprescindible sensualidad de las tres representantes femeninas. Su **aspecto en pantalla es más poligonal y menos definido** que el de los personajes de «Killer Instinct» o del mismo «Mace», y los **escenarios no andan demasiado sobrados de detalles**. Aun así, los programadores han hecho un **buen trabajo tanto con las animaciones** como con los efectos luminosos. Además, los **decorados proporcionan una notable sensación tridimensional**, que se ve incrementada por la opción para moverse lateralmente con los botones L y R (Z y R si cambiáis la configuración del mando).

Un control diferente a lo habitual

La forma de control es lo verdaderamente novedoso en «Dark Rift», porque mientras con A y B hacéis golpes especiales, los botones C os sirven para cubriros, y dar una patada o dos puñetazos diferentes. Además, los enemigos utilizan un **sistema de inteligencia artificial que detecta la repetición de vuestros ataques** y los contrarresta, así que tenéis que utilizar una gama de golpes lo más variada posible. Lo malo del asunto es que a este sofisticado sistema **no le acompaña la soltura de movimientos** necesaria, y al personaje le cuesta seguir vuestras órdenes justo cuando su respuesta debería ser más precisa. De haber solucionado ese problema, a estas alturas quizás estaríamos hablando de un buen candidato al trono de la lucha en 64 bits. ♦

NINTENDO 64
VIC TOKAI
KRONOS DIGITAL ENT.
LUCHA
64 MEGAS
3 NIVELES DE DIFICULTAD
1 ó 2 JUGADORES
BATERÍA: NO
CONTROLLER PAK: NO
RUMBLE PAK: NO

Así pelean los ocho personajes



«Dark Rift» parte de un planteamiento futurista. Su plantel incluye guerreros humanos, robots cibernéticos y algunas criaturas alienígenas.



Gore. *La fuerza bruta es su principal argumento, y la lentitud de movimientos su mayor defecto. Usa un hacha para dar sus golpes más efectivos.*



Demonica. *Es uno de los pocos luchadores que no utiliza ningún arma. Lo compensa con sus grandes garras, pero eso le obliga a combatir de cerca.*



Eve. *Si en el futuro hay espadachines, serán como ella. Viéndola luchar queda claro que muchas veces la técnica importa más que los músculos.*



Morphix. *Puede transformar su cuerpo en un arma mortal. Sus brazos se convierten en cuchillas que se mueven a una velocidad de vértigo.*



Niiki. *Se mueve con agilidad y utiliza dos ruedas con pinchos para golpear a sus oponentes. Por eso es uno de los rivales más duros del juego.*



Scarlet. *Su escudo le permite enfrascarse en la lucha cuerpo a cuerpo sin temor, y utilizar su espada para acabar con los enemigos.*



Zenmuron. *Una mezcla de ninja y samurai que puede usar la espada con la misma facilidad que descarga terribles series de patadas.*



Aaron. *Es un luchador entrenado tanto para la larga distancia (puede disparar su arma), como en la corta, clavando sus cuchillas en el enemigo.*



Un juego de lucha no sería igual sin personajes femeninos. En «Dark Rift» las chicas combinan el atractivo físico con un talante guerrero como el que más.



Los juegos de cámara también le dan dinamismo a los combates. En esta imagen la perspectiva se abre al alejarse los personajes.

«Dark Rift» es un juego de lucha en 3D que se diferencia del resto porque utiliza un innovador sistema de control.











Sonork y Demitron son los dos jefes finales del juego, *y a la vez hacen el papel de personajes secretos. Como es lógico, hacen falta mucha experiencia y un poco de suerte para ganarles, porque ambos son tipos muy duros de pelar. Si os resulta muy difícil llegar hasta ellos en el modo historia, existe un truco para convertirlos en personajes jugables. En nuestra sección de trucos encontraréis cómo hacerlo.*

El Análisis

GRÁFICOS



Bien en diseño de los personajes y efectos luminosos. Sólo regular en el acabado de los polígonos y detalles de los escenarios.

MOVIMIENTOS



Libertad de movimientos y buenas animaciones no compensan la similitud entre los golpes.

SONIDO



La música está dentro de la media, pero los efectos y las voces empujan la nota hacia arriba.

JUGABILIDAD



El sistema de control es original. Sin embargo, la respuesta de los personajes a vuestras órdenes deja bastante que desear.

ENTRETENIMIENTO

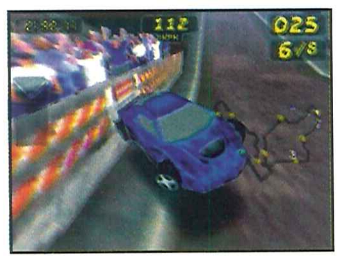


El tema del control es un lastre que impide disfrutar a tope del cartucho. El número de personajes y los modos de juego se quedan escasos.

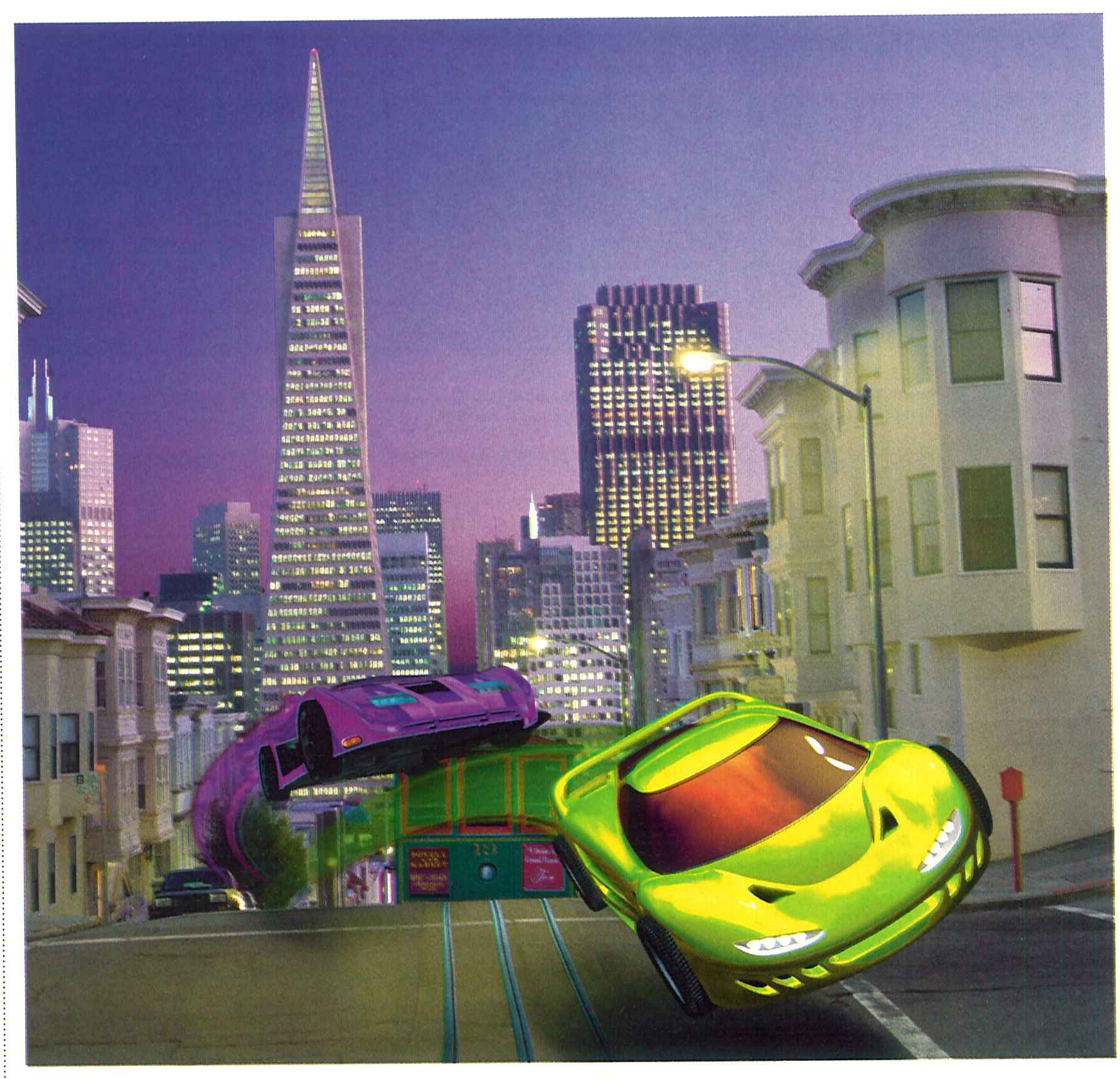
TOTAL 83

- *«Dark Rift» es un* **juego de lucha adaptado a los tiempos modernos***: personajes poligonales y escenarios en tres dimensiones definen su estilo.*
- *La* **conexión entre el jugador y su luchador no funciona bien***, y eso hace que la acción pierda mucha fluidez.*
- *La* **forma de control es original***, y la inteligencia artificial de los rivales os obliga a intentar todo tipo de golpes.*
- *Los* **personajes tienen una imagen atractiva***, pero ocho son pocos. En cuanto a los modos de juego, echamos de menos un torneo por eliminatorias.*



¿Descontrol o diversión? *Descontrol de primeras, porque parece imposible dominar el coche. Diversión luego, cuando uno se da cuenta de que esto es así, y de que en tanto salto y vuelco radica una de las claves de su diversión. Pero nada de eso quita para que puntuemos la jugabilidad, objetivamente, con una nota bajita, bajita.*



San Francisco Rush

¿Qué le pides tú a un juego de coches?

En esencia, nos vamos de **carreras por las calles de San Francisco. Como el gran Steve McQueen**, que gustaba de zurrarle a su coche por las empinadas cuestas del lugar, nosotros nos subimos a uno de los **ocho coches disponibles** y pisamos a tope el acelerador entre curvas cerradas, Golden Gate, parques, lagos y otras zonas típicas de la ciudad, digitalizadas para la ocasión.

Pero si **los escenarios ofrecen toda la realidad del mundo**, y también un buen nivel de detalle gráfico, lo contrario ocurre con la mecánica de la carrera. **Decir que tiene base arcade sería quedarnos cortos.** La sensación es más bien de **fantasía e irrealidad**, con coches que literalmente vuelan en saltos continuos, que **pierden el control a las primeras de cambio**, que estallan al menor choque y que, para colmo, no tienen frenos. ¡¡No frenan!!

La jugabilidad sale seriamente tocada de este cóctel, pero también pone por las nubes la dosis de diversión. Es como un arcade loco, capaz de sorprendente con detalles increíbles. Y es que a «San Francisco Rush» le sobra marcha y buen rollo. De las explosiones, golpes, saltos al descontrol y giros imposibles también se puede disfrutar. Al final lo que importa es correr, y éste corre como el viento. **Precisamente una de las dos cosas más destacables del juego es la sensación de velocidad.** La otra es lo atípico del planteamiento que rige circuitos y carrera. Los recorridos están **plagados de atajos, rutas alternativas**, y además podemos jugarlo en **modo espejo y al revés**. Esto **multiplica por cuatro los seis circuitos del juego** y eleva las posibilidades de disfrutarlo durante más tiempo.

Un juego de coches diferente

«San Francisco Rush» no es un arcade de coches "como los demás". Éste hace de la originalidad su punto fuerte, de la velocidad un buen argumento para convencernos, y de la diversión, el punto que compensa las irregularidades. **Técnicamente raya a un buen nivel.** La niebla es perpetua, pero deja elegir su densidad. Los **coches se mueven rápido y bien, aunque el control sea deficiente.** Y la música resulta cutre y fuera de onda, pero la verdad es que acompaña la sensación de estar ante un **juego distinto**. ♦

NINTENDO 64
GT INTERACTIVE
MIDWAY-ATARI GAMES
CARRERAS
64 MEGAS
6 NIVELES DE DIFICULTAD
1 ó 2 JUGADORES
BATERÍA: PASSWORDS
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: SÍ

Dos volantes





Bueno pues también aquí hay ***modo dos jugadores. No iba a ser menos que «Top Gear» o el propio «MRC»****, aunque a diferencia de éstos, aquí la mitad de la pantalla queda enterita para nosotros,* ***sin marcadores pesados que nos estorben****. Y por lo demás,* ***buenas vibraciones y la misma ración de diversión-descontrol del modo "single"****. Se reducen participantes y perspectivas, pero siempre es buena excusa para zurrar a un amiguete.*




Se pueden criticar muchas cosas de este juego: su excesiva fantasía, su exasperante control, en fin, lo que quieras, pero hay una cosa que tenemos que reconocerle. «San Francisco Rush» es el juego de coches más dinámico que nos hemos echado a la consola. No pararás de vibrar un segundo al volante de estos coches.



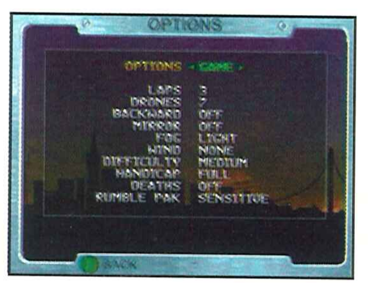








No te desesperes. Ríete a carcajadas entre salto y salto y ya verás cómo te lo pasas.



En las opciones incluso podremos variar la densidad de la niebla.



Sólo si coges atajos como éste, que por cierto están sin señalizar, podrás aspirar a ganar la carrera.



«San Francisco Rush» no es un arcade de coche al uso, sino que hace de la originalidad y la locura sus puntos fuertes.



Y además busca las llaves



El primer reto del juego es ganar, y el segundo, ***encontrar unas cuantas llaves doradas que están esparcidas por los lugares más inverosímiles*** *del escenario. Para pillar algunas tendrás que leer una buena guía de trucos, pero tranquilo, si no las pillas sólo te quedarás sin* ***conducir un par de buenos coches extra.***



Atiza. Nos hemos metido con el coche dentro del autobús y todo está a punto de explotar.



En el modo "torneo", la máquina selecciona *en qué circuitos tenemos que correr. No, no sólo cuál de los seis disponibles debemos recorrer, sino además si el circuito estará al revés o en modo espejo. Esta opción espontánea, vaya, que no necesita de truco alguno, multiplica los trazados y alarga la durabilidad del cartucho.*

El Análisis

GRÁFICOS


Los escenarios están digitalizados de la ciudad de San Francisco. Algunos coches imitan a modelos reales, son grandes y están bien plantados aunque, a decir verdad, la decoración es terrible.

MOVIMIENTOS


La sensación de velocidad es impresionante, sobre todo en la vista subjetiva. Y de los vehículos nos quedamos con los derrapes, los saltos y la carrocería, destrozada a los tres golpes.

SONIDO


La música es marchosilla, pero el sonido es cutre y los sampleados de voz espeluznantes. Nos quedamos con los FX": el chirriar de las ruedas y el boom de las explosiones.

JUGABILIDAD

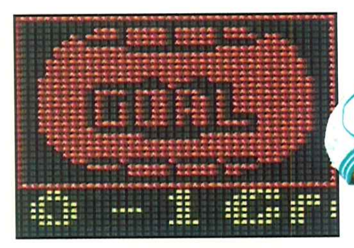

El control sobre el coche llega a ser desesperante. No es que le cueste girar, es que no frena, y además nos pasamos la mitad del tiempo en el aire o con el coche volteando sin parar.

ENTRETENIMIENTO


Y pese a todo... os divertiréis muchísimo con este juego. Lo de que transcurra por las calles de San Francisco es una pasada, pero todavía es más flipante el modo en que lo hace: entre risas, locura, velocidad sin límite, innumerables trazados, rutas desconocidas. No encontraréis otro juego de coches igual, tan irreverente.

***TOTAL* 84**

- *Dime cómo eres y te diré si te convencerá este juego:* **¿Te gusta darle caña al coche, ir a lo loco** *sin preocuparte de nada? Este es tu juego.*
- *Si es verdad que hereda el* **descontrol de la máquina,** *no nos gusta la máquina. Si no, esperábamos no perder los mandos tan rápido. Tirón de orejas.*
- **Que sí, que es muy divertido,** *que lo de los atajos es superadictivo, y que al final a lo mejor se te olvida que el coche sale volando cada dos por tres.*
- *La* **música no la merecemos.** *Suena fuerte, pero esas voces siniestras en el aire no dan para mucho más.*



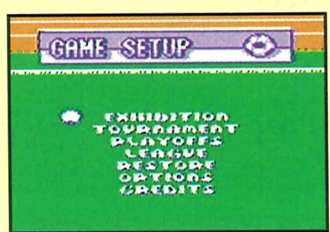


No es que cueste meter goles *en el nuevo FIFA, es que simplemente hay que trabajárselo. Desde luego todo es más "lógico" que en la edición anterior, y el premio es incluso más suculento, con un marcador electrónico muy pasional.*

TODAS LAS OPCIONES QUE TIENEN QUE ESTAR

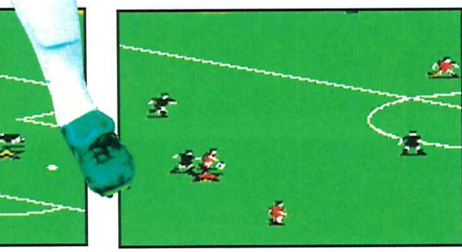








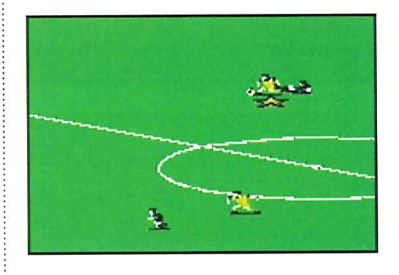
Aunque la jugabilidad ha sido el objetivo preferente de «FIFA 98», en el cartucho ha habido espacio para desplegar ***buenas opciones y detalles técnicos.*** *La opción más sorprendente es la que nos permite* ***modificar la alineación y seleccionar un hombre para cada puesto.***



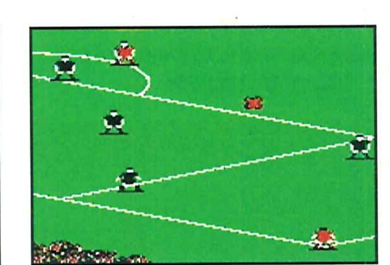
El portero se estira de maravilla, aunque nunca de forma innecesaria. Balón lento, rodilla al suelo.

Los jugadores están perfectamente animados. Es un lujo verlos caer, tirarse al suelo, lanzar...

Si jugáis en un Super Game Boy, este «FIFA 98» resulta aún más espectacular.







GAME BOY
THQ
TIERTEX
FÚTBOL
2 MEGAS
TORNEO
1 JUGADOR
53 SELECCIONES
PASSWORDS

El Análisis

GRÁFICOS  80
Claros, limpios. Ideales para jugar al fútbol. Se distingue perfectamente a los jugadores, camisetas, pantalones y hasta medias.

MOVIMIENTOS  80
En línea coherente con el resto. Las animaciones son buenas para un juego de fútbol; mola ver correr y lanzarse al suelo a los jugadores, mientras el portero hace cada palomita increíble.

SONIDO  59
Tiene una melodía de inicio movidita, pero en juego no se oye el vuelo de una mosca.

JUGABILIDAD  87
La perspectiva de juego y el scroll de pantalla están a la altura. El control es supersimple aunque luego deja caer elementos made in FIFA. Meter gol es complicado, pero no os cansaréis de intentarlo porque el juego tiene mucho ritmo.

ENTRETENIMIENTO  89
Si te gusta jugar al fútbol en la cola del autobús, en casa, en el patio del colegio, el nuevo FIFA no te defraudará. Tiene opciones para que repitas y repitas, 53 selecciones y todo el sabor de Francia 98.

TOTAL 87

FIFA 98

El mejor FIFA va camino del Mundial

Esta vez la **simplicidad, la jugabilidad y la claridad** han sido las bases sobre las que **Tiertex ha trabajado en la última entrega de FIFA portátil.** Nunca es tarde para aprender de los errores, mucho menos cuando se trata de ponerse al nivel que exige esta superproducción. La última edición dejó un mal sabor de boca, aunque el éxito de ventas nos obligó a darle un par de vueltas a la cabeza para llegar a la pregunta del millón: ¿el problema no será que Game Boy no es la máquina ideal para jugar al fútbol?

Subsanados los problemas, sólo queda jugar

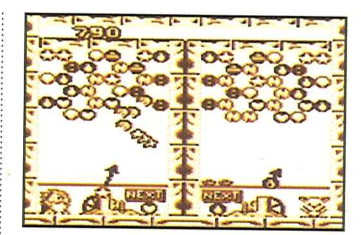
Este año, THQ no ha querido que volviésemos a plantear la pregunta. Han editado un fútbol limpio, cristalino y manejable. **Un fútbol que es todo lo bonito que Game Boy puede presentar,** y que permite **driblar, lanzar balones en largo y tirar a puerta sin quebraderos de cabeza.**

Es una vez en juego donde más se notan todas esas "novedades". Por matizar, la más importante es que **se han reducido lógicamente las medidas del campo.** ¿Recordáis lo que costaba plantarse ante la portería rival en la edición anterior? Bien, pues eso está olvidado. Ahora **el equipo arropa la jugada, los rivales están ahí y se tarda el tiempo justo en llegar al área contraria.**

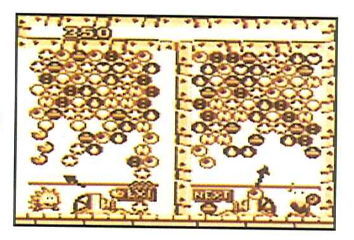
Los gráficos de los jugadores son simples pero también claritos, y **responden adecuadamente a nuestras órdenes bajo la tutela de un control exquisito.** De todas maneras esto es FIFA, y correr y meter goles no es coser y cantar. Tendréis que haceros con controles, movimientos, "ver la jugada", y todo contando con las limitaciones de la consola y las que impone la inteligencia artificial de un cartucho de 2 megas. Pero que os quede claro **que es el mejor juego de fútbol diseñado para Game Boy.**

En «Bust-A-Move 2», la puntería y la velocidad son fundamentales. Las esferas bajan poco a poco, así que cada vez tenéis menos espacio para maniobrar. Debéis ser rápidos para superar cada nivel.

En el "puzzle game" podéis elegir el camino que va a seguir el dragón protagonista hasta llegar al final. En cada letra tenéis que enfrentaros a varias pantallas.







Las partidas contra la computadora *son duelos de supervivencia en los que gana el que consiga echar al contrario de la pantalla. La forma de hacerlo es eliminar más de tres esferas de una vez, porque así le aparecen a la CPU en su lado. El desarrollo es una especie de modo historia en el que os vais enfrentando a distintos personajes.*

Al principio de cada partida o después de usar una continuación, aparece en pantalla una línea de puntos que os indica la trayectoria de vuestro disparo.

GAME BOY

ACCLAIM

PROBE

PUZZLE

2 MEGAS

3 NIVELES DE DIFICULTAD

1 JUGADOR

DE 3 A 9 CONTINUACIONES

Bust-A-Move 2

Puntería altamente adictiva

Mira que nos extrañaba que a nadie se le ocurriese llevar un **puzzle tan divertido como el «Bust-A-Move»** de Taito, a una consola que se presta tanto a estos juegos como la Game Boy. Finalmente ha sido Acclaim la que ha tenido la brillante idea de versionarlo, y el resultado cumple los requisitos para ir creando adictos allí por donde pase.

Tres modos de juego con el mismo objetivo

Los culpables son tres modos de juego en los que cambian las circunstancias, aunque vuestro objetivo sea siempre el mismo. La situación es ésta: un grupo de esferas con distintos iconos dibujados baja por la pantalla, y para eliminarlas tenéis que formar grupos de tres disparando otras esferas similares desde una flecha situada en la parte inferior.

Si elegís el **"puzzle game", la cosa consiste en ir "limpiando" nivel tras nivel** hasta llegar al final del juego. El modo **"time attack"** os reta a pasar cada pantalla en un tiempo récord, mientras que en el último modo os enfrentáis a **pantalla partida contra la CPU.** En cualquiera de los tres, **vuestra puntería es tan importante** como la sangre fría que tengáis, porque **las esferas bajan rápido y obligan a tener las ideas claras.** Y si perdéis, seguro que comenzáis otra partida de inmediato, porque «Bust-A-Move2» es el típico **juego que te engancha** en cuanto lo pruebas.♦

El Análisis

GRÁFICOS **85**

La conversión del original es fantástica, lo que no quiere decir que sean gráficos espectaculares. Las esferas se distinguen sin problemas.

MOVIMIENTOS **87**



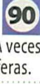
No tiene muchos, pero la velocidad es adecuada y ganan con la posibilidad de hacer que las esferas reboten contra las paredes del escenario.

SONIDO **85**



El típico en un puzzle de este tipo, con musiquillas alegres y lleno de variados efectos.

JUGABILIDAD **90**



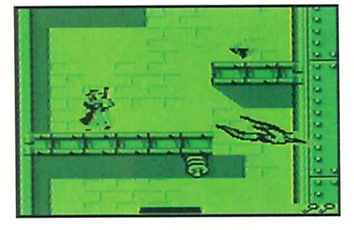
Un concepto sencillo que da mucho juego. A veces resulta difícil calcular la dirección de las esferas.

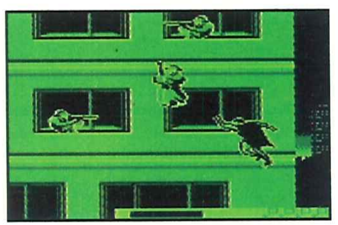
ENTRETENIMIENTO **93**

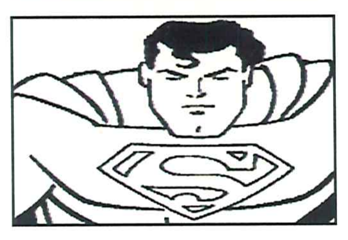


La adicción está por las nubes, sobre todo jugando al puzzle y contra la computadora.

TOTAL **91**



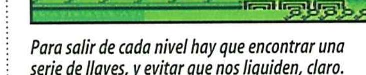




Prometía mucho este «Superman» portátil, pero mucho nos tememos que se ha quedado en eso, en una promesa. El problema quizá está en la falta de acción, porque Superman es un tipo de mucha acción, y en el escaso dinamismo que propone el cartucho.



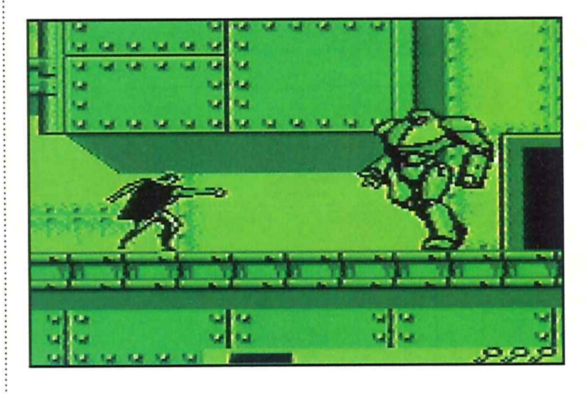
Las fases "aéreas" son las más sosas del juego. Hay poca cosa en los escenarios, la acción se reduce a evitar a los malos y el vuelo de Super es muy raquítico.

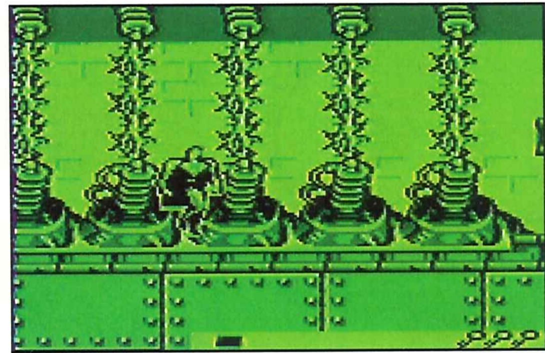


Para salir de cada nivel hay que encontrar una serie de llaves, y evitar que nos liquiden, claro.



En el fondo del mar, no sólo hay tiburones sino además iconos que nos regalan inmunidad.





GAME BOY
TITUS
TITUS
ARCADE
2 MEGAS
0 NIVELES DE DIFICULTAD
1 JUGADOR
DIEZ NIVELES
SEIS CONTINUACIONES

El Análisis

GRÁFICOS 70

Normalitos los de los escenarios -destacamos por su "originalidad" los del fondo del mar-, y como en penumbra los del héroe y demás concurrencia.

MOVIMIENTOS



Las animaciones así así: pasables los andares de Superman, pero sin palabras en pleno vuelo. Y el scroll es malo, malo de solemnidad.

SONIDO



Una melodía graciosilla y efectos en puñetazos y otras acciones. Sin alardes.

JUGABILIDAD



El control es sencillo, aunque parece que hay más posibilidades de movimiento de las que aparecen a simple vista.Eso sí, las acciones son torpes y se suceden con brusquedad.

ENTRETENIMIENTO



La verdad es que el panorama no invita a jugar, pero bueno, metidos en faena, el "glamour" de Superman y lo bien trenzado del argumento digamos que por lo menos compensan la falta del equilibrio que prima en el cartucho.

TOTAL 62

SUPERMAN

Kriptonita para tu Game Boy

El argumento de «Superman» habla de una pérfida alianza entre el de siempre, Lex Luthor, y un extraterrestre al que conocen como "El conservador". El uno le proporciona seres humanos y animales vivos, y a cambio el otro le hace llegar tecnología secreta. Todo se desarrolla en Metrópolis, como siempre, y ya que no hay otra ciudad cerca, es obvio que de seguir la cosa así muy pronto no va a quedar nadie a 100 kilómetros a la redonda...

Pero como no todo es el argumento...

La **entrada a «Superman» portátil es bastante vistosa**, con un argumento muy cómic y el recuerdo de unas imágenes, que hemos publicado hace nada, bastante prometedoras. Los **diez niveles de arcade** que vienen detrás mantienen la línea de alta tensión. Diez nada menos, bajo una estructura que divide la acción en tres actos: los secuaces de Luthor ponen una trampa a Superman (4 niveles), se detecta una nave espacial que se dirige a Metrópolis (3 fases) y la búsqueda de la base submarina de Lex Luthor (3 niveles).

Para cumplir con nuestra misión, Superman tendrá que **caminar, correr, volar, nadar, golpear y repeler balas**, que viene muy bien cuando nos fríen a tiros. Pero ¡ay Superman!, aquí es donde comienzan tus problemas, con **la acción y con tus movimientos, que parecen más acartonados que los del cómic**. Y es que no nos importa que los **recorridos sean generalmente cortos y poco o nada dinámicos**, es que las **fases carecen de ritmo y de equilibrio**. Combinan lo más fácil con lo imposible: o no llenan o acabas harto. La "tecnología" tampoco ayuda. Vale que **los sprites estén detallados**, pero es que el desplazamiento del scroll y las animaciones del héroe no son todo lo brillantes que habíamos entresacado de las primeras imágenes.

Ponernos en el **papel de un héroe como el Super siempre es atractivo**, y de hecho el juego atrapa en algunos momentos, más que nada por su **simpleza y sencillez de conceptos**, pero creemos que merecías un pelín más. ¿Lo habrás reservado todo para la versión de 64 bits? ♦





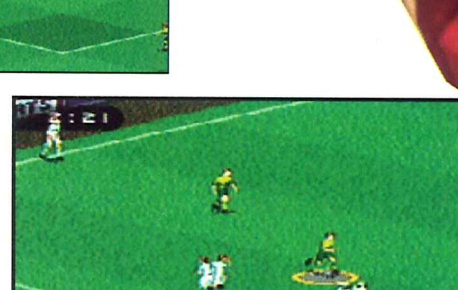


La inconfundible perspectiva isométrica de todos los «FIFA» se mantiene en este cartucho.

El control también sigue siendo el mismo. Cuesta un poco cogerlo, pero después resulta eficaz.









En las jugadas a balón parado es posible señalar la zona hacia la que va a ir dirigido el pase. Después cuenta vuestra pericia en el remate.

La flecha que aparece en esta pantalla señala que a la derecha hay un jugador desmarcado. El círculo sirve para controlar la potencia del disparo.









La base de datos del nuevo «FIFA» *de Super Nintendo incluye los nombres reales de todos los equipos y jugadores de la actual temporada. No sólo podéis disputar en vuestra consola el Mundial de Francia, sino también la liga española. Después viene el trabajo de entrenador, eligiendo la táctica que va a seguir vuestro equipo.*

SUPER NINTENDO 
ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS
FÚTBOL 
16 MEGAS 
2 NIVELES DE DIFICULTAD
De 1 a 4 JUGADORES 
GRABA PARTIDAS 

FIFA: Rumbo al Mundial 98

París bien vale otro FIFA

Muchos estábamos convencidos de que Electronic Arts había dado por concluida su serie «FIFA» en los 16 bits con la edición del 97, pero la celebración del próximo Mundial de Francia es una ocasión suficientemente importante como para darle una alegría más a los usuarios de la Super.

EA SPORTS lleva años puliendo el **estilo de su simulador, que sigue presente en esta nueva entrega** de la serie. Demasiado presente, la verdad, porque **es tanto el parecido del «Rumbo al Mundial 98» con sus antecesores que resulta difícil apreciar sus novedades.** La más clara es que han **sustituido el torneo por la disputa del Mundial**, pero nos atrevemos a decir que **el resto permanece igual.** Este cartucho conserva la **base de datos con nombres reales, que actualiza para esta misma campaña**, mantiene la característica perspectiva isométrica, las animaciones de los jugadores y el mismo sistema de control, con flechas indicadoras del pase y círculos que regulan la fuerza del disparo.

El Mundial le diferencia de los anteriores

En cuanto al resto de modos de juego, en este «FIFA» sigue siendo posible disputar amistosos de selecciones o clubes, y competir en las **ligas más importantes del mundo, incluida la española**, pero ha **desaparecido la opción que permitía elegir entre jugar fútbol once o fútbol sala.**

Por tanto, el mayor interés de esta nueva edición reside en poder **simular el desarrollo del próximo Mundial**, pero por lo demás todo es muy similar a las anteriores entregas (de ahí la nota). En caso de que no tengáis ningún«FIFA» para Super, puede que ésta sea la última oportunidad. ♦

El Análisis

GRÁFICOS **84**
La nota se justifica porque son tan buenos como en la anterior edición, pero creemos que deberían haber introducido alguna novedad.

MOVIMIENTOS **81**
Las posibilidades son amplias, aunque a veces los jugadores se mueven a una velocidad totalmente irreal.

SONIDO **75**
La música apenas suena durante los partidos, e incluso han desaparecido las voces que había en «FIFA´97».

JUGABILIDAD **86**
El control es bastante fiable, y tanto las ligas como el campeonato Mundial pueden duraros meses.

ENTRETENIMIENTO **76**
Interesante si no tenéis otro «FIFA». De lo contrario, os ofrecerá muy pocas novedades.

TOTAL **81**

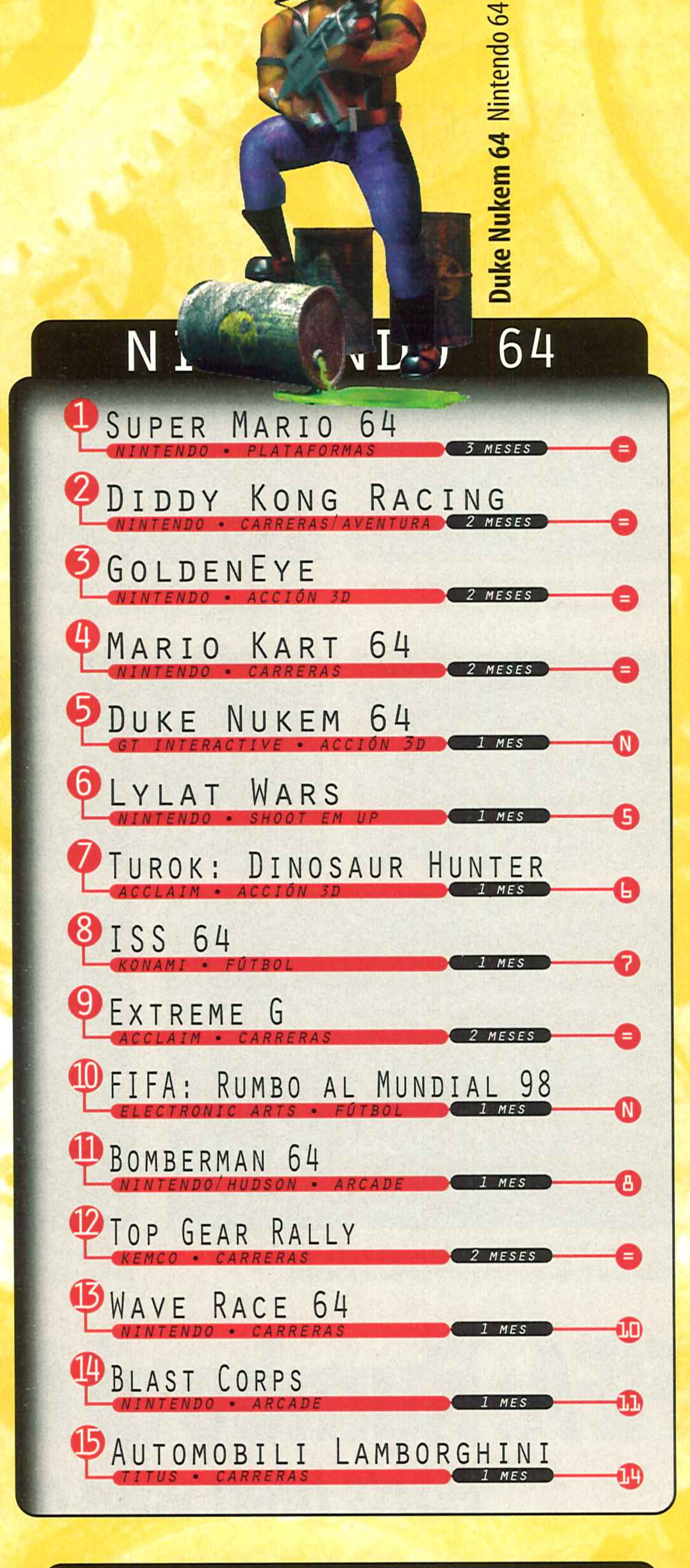
EL PULSO

PREPARADOS PARA LO QUE VIENE

Este mes sólo dos novedades de Nintendo 64 han entrado en nuestro Pulso. El mejor FIFA (el del Mundial), y Duke Nukem, el revolucionario arcade de acción 3D. Ha habido más novedades, pero todavía no han encontrado su espacio aquí. La lista, no obstante, se prepara para una buena renovación. En los reportajes que os venido ofreciendo, hemos visto juegos muy prometedores, juegos que como Forsaken, Mission:Impossible, Nagano 98 o Yoshi´s Story, se preparan para revolucionar el Pulso.

SUPER NINTENDO

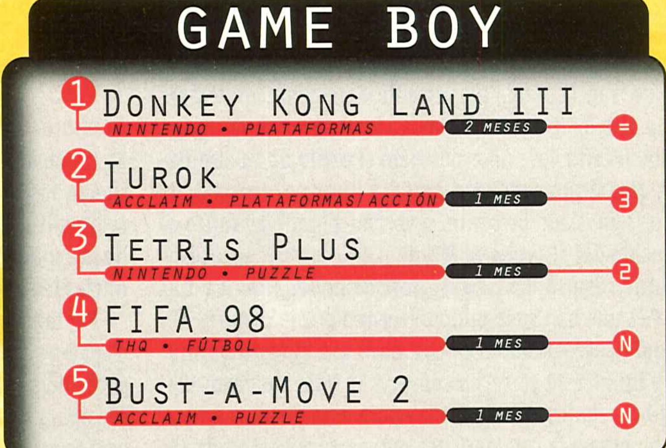
1	Terranigma	Nintendo / Enix • RPG	10 meses	=
2	Donkey Kong Country 3	Nintendo • Plataformas	10 meses	=
3	Lucky Luke	Infogrames • Plataformas	2 meses	=
4	Tintín y el templo del sol	Infogrames • Avent./Plataf.	2 meses	=
5	FIFA: Rumbo al Mundial 98	Electronic Arts • Fútbol	1 mes	N
6	Super Mario World 2	Nintendo • Plataformas	2 meses	=
7	Lost Vikings 2	Interplay • Acción/Estrategia	1 mes	5
8	Street Fighter Alpha 2	Capcom • Lucha	1 mes	7
9	Tetris Attack	Nintendo • Puzzle	1 mes	8
10	Kirby's Fun Pack	Nintendo • Plataformas	6 meses	=



Duke Nukem 64 Nintendo 64

NINTENDO 64

1	Super Mario 64	Nintendo • Plataformas	3 meses	=
2	Diddy Kong Racing	Nintendo • Carreras/Aventura	2 meses	=
3	GoldenEye	Nintendo • Acción 3D	2 meses	=
4	Mario Kart 64	Nintendo • Carreras	2 meses	=
5	Duke Nukem 64	GT Interactive • Acción 3D	1 mes	N
6	Lylat Wars	Nintendo • Shoot em up	1 mes	5
7	Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim • Acción 3D	1 mes	6
8	ISS 64	Konami • Fútbol	1 mes	7
9	Extreme G	Acclaim • Carreras	2 meses	=
10	FIFA: Rumbo al Mundial 98	Electronic Arts • Fútbol	1 mes	N
11	Bomberman 64	Nintendo/Hudson • Arcade	1 mes	8
12	Top Gear Rally	Kemco • Carreras	2 meses	=
13	Wave Race 64	Nintendo • Carreras	1 mes	10
14	Blast Corps	Nintendo • Arcade	1 mes	11
15	Automobili Lamborghini	Titus • Carreras	1 mes	14



GAME BOY

1	Donkey Kong Land III	Nintendo • Plataformas	2 meses	=
2	Turok	Acclaim • Plataformas/Acción	1 mes	3
3	Tetris Plus	Nintendo • Puzzle	1 mes	2
4	FIFA 98	THQ • Fútbol	1 mes	N
5	Bust-A-Move 2	Acclaim • Puzzle	1 mes	N

Nintendojo

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a **Hobby Press, S. A., Nintendo Acción, C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sabastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre **"Nintendojo"**. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admiten anuncios de carácter comercial.

¡ESPERAMOS VUESTRAS CARTAS!

VENTAS

Vendo *FIFA'97* (nuevo) por 5.000 Pta, *Super Morph* por 1.500 Pta, *Robocop 3* por 2.500 Pta, *Spectre* por 1.500 Pta, *World Cup USA'94* por 4.000 Pta y *Cool World por 3.000*. Vendo todos por 16.000 Pta. Urgente. Preguntar por Roberto. Tel. 91/ 300 17 16. Llamar de 14 a 16 horas y de 21 a 23 horas.

Vendo *Troddlers* y *Super Mario World* por 1.000 Pta cada uno y *Stunt Race FX* por 2.000 Pta Sólo Santiago de Compostela o alrededores. Preguntar por José. Tel. 981/ 89 86 48.

Vendo los siguientes juegos de Super Nintendo: *Mario All Stars* y *Battletoads* por 2.500 Pta y *Lamborghini American Challenge* por 3.000 Pta. Preguntar por José. Tel. 96/ 152 25 43.

Vendo Super Nintendo "Nueva" con un mando y tres juegos: *Olympic Summer Games, FIFA'97* y *Super Mario All Stars*. Precio razonable. Preguntar por Raúl. Tel. 982/ 56 23 91.

Vendo Super Nintendo con dos mandos y los juegos: *Illusion of Time, Super Mario World 2 y Earthworm Jim* por 10.000 Pta. Llamar al Tel. 95/ 415 05 31. Preguntar por Carlos. Sólo Sevilla.

Vendo juegos de Super Nintendo: *Dragon Ball Z Hyper Dimension* por 3.000 Pta, *Illusion of Time* y *Rey León* por 1.500 Pta, *Donkey Kong Country, Stunt Race FX*, etc... Llamar al Tel. 91/ 467 87 22. Preguntar por Ismael.

Vendo Super Nintendo con dos mandos y los juegos: *Super Mario All Stars, Super Stars Wars, Super Bomberman 3, Mechwarrior, Micromachines, Zelda y The Lost Vikings* por 15.000 Pta Tel. 96/ 374 65 97. Preguntar por Juan. Sólo Valencia.

Vendo Super Nintendo con dos mandos y juegos. Entre ellos: *Zelda, Mario All Stars, Super Tennis*, etc... Precio a convenir (barato). Sólo Madrid. Preguntar por Miguel. Tel. 91/ 408 58 99.

Vendo Super Nintendo con: *Super Mario All Stars, Super Mario Kart, International SuperStar Soccer DeLuxe y Punch Out*. Llamar al Tel. 91/ 719 28 26. Preguntar por Alfredo.

INTERCAMBIOS

Cambio *Blast Corps* por *Turok, Doom 64, Goldeneye, Bomberman 64 o Shadows of the Empire* de Nintendo 64. Preguntar por Jordi. Llamar entre 21 y 23 horas. Sólo Barcelona y Girona. Tel. 93/ 765 58 63.

Cambio *Super Mario 64* por *Killer Instinct Gold, Lamborghini, Mace, Top Gear Rally o Wave Race* de Nintendo 64. Interesados llamar al Tel. 925/ 35 88 42. Preguntar por Fernando.

Cambio *Wave Race 64 y Mario 64* por *Goldeneye + Blast Corps o por Bomberman + Pilotwings o por Diddy Kong Racing* + otro juego de la misma consola. Preguntar por Victor Javier. Tel. 952/ 28 07 50.

Cambio cuatro juegos de Super Nintendo (a elegir entre 18) por uno de Nintendo 64 (cualquiera). Negociable. Preguntar por Iván. Tel. 91/ 764 39 94.

Cambio *Killer Instinct Gold* por *Goldeneye*. Sólo Barcelona. Llamar de 19 a 22 horas. Preguntar por Víctor. Tel. 93/ 204 43 76.

Cambio *UMK 3* de Super Nintendo por *DKC*. Llamar de 18 a 21 horas. Preguntar por Mario. Tel. 924/ 24 61 07.

Cambio *Wave Race 64* por cualquier otro juego para la misma consola que no sean ni *Mario Kart 64* ni *Mario 64*. Llamar al Tel. 91/ 616 85 00. Llamar de 18 a 22 horas. Sólo Madrid. Daniel.

Cambio *Diddy Kong Racing* de Nintendo 64 por *Mario 64*. Preguntar por Juan Luis. Sólo Madrid. Tel. 641 13 63.

Cambio *Pilotwings 64* por *Blast Corps o Bomberman 64 o Super Mario 64*... Daniel. Tel. 93/ 392 65 17. Sólo Barcelona.

VARIOS

Cambio *Turok* por *Shadows of the Empire* de N64. O *Mario 64* por *Shadows of the Empire*. O los vendo los dos individualmente: *Turok* por 7.000 Pta, y *Mario 64* por 6.000 Pta. Preguntar por Mayca. Tel. 924/ 31 75 81.

Compro juegos y accesorios de N64 o los cambio por juegos y accesorios de Super Nintendo y Game Boy (consolas incluidas). Escribe a: José Alejandro Díaz Alegre, c/Amadeo Ingatico. 12001 Castellón.

Cambio o Vendo juegos de Game Boy a precio económico, o cambio por *Mario Kart 64* de N64. Llamar a partir de las 21 horas. Preguntar por Iván. Tel. 983/ 76 10 74. Sólo Valladolid.

Vendo *Turok* por 9.000 Pta en perfecto estado, o cambio por *Lamborghini* o *F-1*. Tel. 971/ 35 28 53. Preferentemente en Menorca. Preguntar por Andrés.

Vendo *FIFA 64* por 5.000 Pta, como nuevo con caja e instrucciones, o lo cambio por *ISS 64* abonando 2.000 Pta. Llamar los martes de 16 a 20 horas. Preguntar por Javi. Sólo Madrid. Tel. 91/ 638 36 77.

Vendo estos juegos de Game Boy: *Mickey's Dangerous Chase, Popeye 2, Batman, Tetris y Super Mario Land*, y una lupa. Compro *Theme Park* para Super Nintendo. Llamar al Tel. 956/ 21 40 41. Preguntar por Jesús.

Cambio o Vendo juegos de SNES: *Jurassic Park, Home Alone 2* por *Secret of Evermore o Donkey Kong Country 2*. Llamar mediodías de lunes a jueves. Preguntar por Fran. Tel. 927/ 53 16 01. Sólo Cáceres.

Vendo *Super Mario All Stars* para SNES por 2.500 Pta o cambio por *Earthworm Jim 2*. Toni. Tel. 971/ 40 52 48.

Vendo *Wave Race 64* más Game Boy con cuatro juegos por 10.000 Pta, o lo cambio por *Diddy Kong Racing* para Nintendo 64. Llamar al Tel. 91/ 437 62 61. Preguntar por Mario.

Vendo *Turok* por *7.000* pta. o cambio por *Goldeneye* para Nintendo 64. Interesados llamar al Tel. 93/ 427 63 05. Sólo Barcelona y alrededores. Preguntar por Néstor. Urgente.

COMPRAS

Compro Super Game Boy en buen estado por 5.000 Pta. Sólo Madrid. Eduardo. Tel. 91/ 666 19 18.

Compro *Mystic Quest* de Game Boy por 3.000 Pta. Preguntar por Julio. Tel. 972/ 50 68 43.

Compro Game Boy Pocket por 3.000 pta. y juegos de SNES: *The Great Circus Mistery, Fievel* Goes West y *Prehistorik Man* por 1.000 pta. cada uno. Llamar fines de semana. Preguntar por Pedro. Tel. 939/ 22 73 62.

Compro *Mario 64 y Killer Instinct Gold* de N64 a 5.000 pta. cada uno. Preguntar por Marcos. Tel. 964/ 53 38 47.

Compro *Starwing* de SNES. Precio a convenir. Sólo Madrid. Preguntar por Javi. Tel. 91/ 694 94 96. Llamar a partir de las 20 horas.

Compro juego *Dragon Ball Z Hyper Dimension* en buen estado y si puede ser a buen precio. Escribir a: Manuel Beltrán Sevilla, Plz. del Peñón, 4-6º D. 28923 Alcorcón (Madrid).

Compro juegos usados de Super Nintendo. Sólo Madrid y Guadalajara. Alberto. Tel. 949/ 33 50 02.

Compro *Dragon Ball Z 3* (La Ultima Amenaza). También me interesa el R.P.G. de Goku. Ambos para Super Nintendo. Llamar al Tel. 953/ 26 44 62. Preguntar por Sergio.

CLUBES

World Viceous Games el club más importante del mundo de los videojuegos. Pide trucos, guías, códigos a: World Viceous Games, c/Manuel de Falla, 19 Bº 2ª. 08034 Barcelona.

Este es tu club! Regalos, carné y mucho más. Escribe a: Iván Torres Miguel, c/José Luis Borau, 15-17 8º H. 50015 Zaragoza.

Hola estoy formando un club. Sólo tienes que enviar tu dirección a Ricardo Jiménez Casañas, c/Progreso, 39. 38004 (Sta. Cruz de Tenerife).

CUPÓN NINTENDOJO

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia .... Código Postal ...... Teléfono ....

Texto: ....

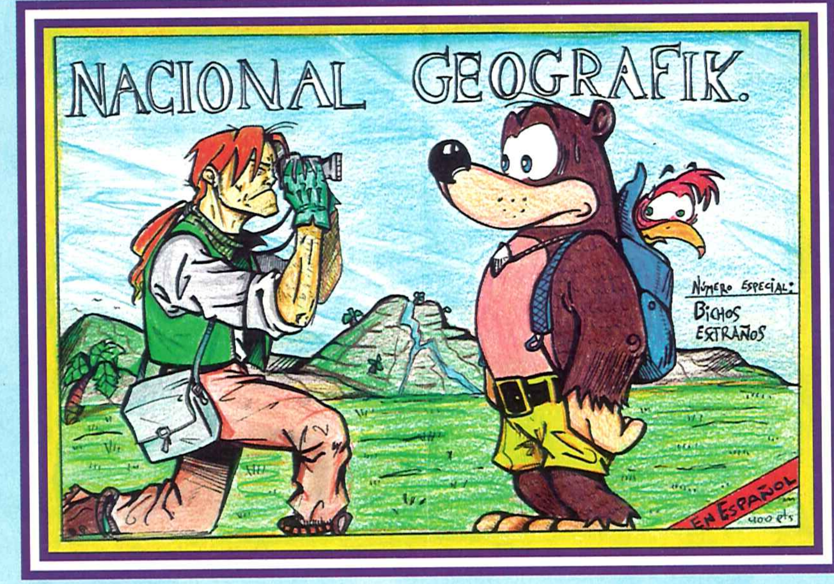
❑ Ventas ❑ Intercambios ❑ Varios ❑ Compras ❑ Clubes

¡¡Llueven pads de N64!!



Raúl Andrés Abascal (Vizcaya)

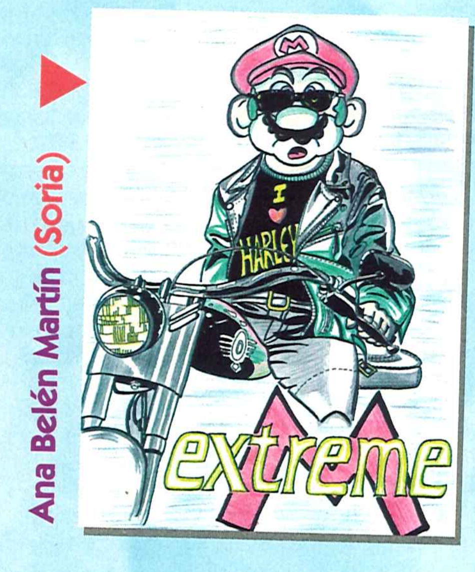
Humor y mucho arte. El dibujo de Andrés lo tiene todo, y por eso hemos decidido premiarle con un mando de control colores para Nintendo 64. Para que veamos el proceso de su dibujo, Andrés incluso nos ha enviado el boceto correspondiente.







Juan Alfonso Collantes Arenillas (Cádiz)



Ana Belén Martín (Soria)



"Juapi" Abad González (Madrid)



Daniel Lozano Galiano (Cádiz)



Damián Rocríguez García (Asturias)

La agenda de Dragon Ball

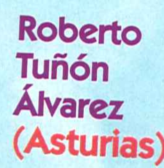


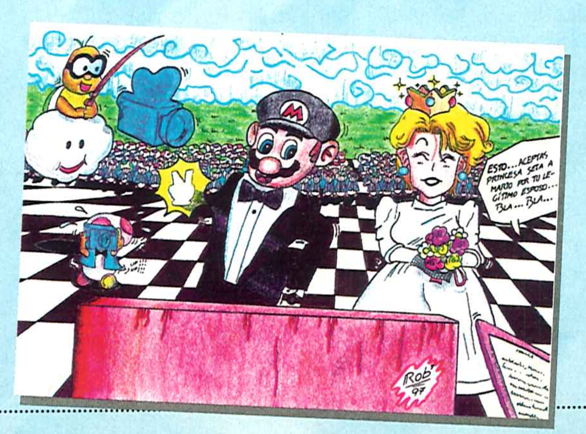
Envíanos un dibujo a la revista, y si aparece publicado, te mandaremos a casa esta estupenda agenda de Dragon Ball.

Escribe a HOBBY PRESS, S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"** C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID. En una esquina pones **ZONA ZERO**.

En colaboración NORMA Comics

Roberto Tuñón Álvarez (Asturias)





A veces llegan Cartas ...

Con problemas

Hola, me llamo Emilio. A continuación os voy a contar mi problema (si no os importa): Mi madre dice que el "mandito" de la Nintendo 64 es muy caro, y no me lo piensa regalar. Además estoy seco de pelas...

Emilio García Cota (Córdoba)



Que riman

Tengo un gran secreto
os lo voy a contar
Desde que tenemos la nueva N64 nuestras
vidas cambiaron total.
Nuestras vidas eran un aburrimiento
hasta que compramos la Nintendo.
Mi madre se pasa el día jugando
y dice que así le pasan las horas volando.

José Luis Miranda Macosso (Asturias)

Felices

¡Hola!
Soy el chico mas afortunado sobre la faz de la Tierra porque leo "NINTENDO ACCIÓN".

Pedro Jiménez Torres (Cuenca)

Conflictivas

GRACIAS A LA SUPER MEGA MAXI EXTRAORDINARIA CONSOLA NINTENDO 64, ENTRE MI HERMANO Y YO, CONTINUAMENTE HAY PELEAS (ALGUNA QUE OTRA VEZ YA HA CORRIDO SANGRE), PORQUE LOS DOS QUEREMOS JUGAR A LA VEZ, Y NO PODEMOS PORQUE NOS

Sergio Soneira González (Barcelona)

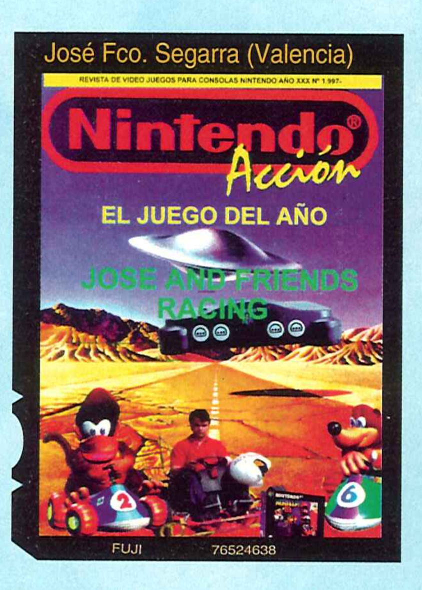
Vuestras mejores fotos


Victor García y Francisco Tagle (Madrid)


Lucía Regina Carrera Rascón (Madrid)



Alfonso, Salvador y Julio (Sevilla)



José Fco. Segarra (Valencia)


Ignacio Martín Sobrino (Toledo)


Zihara Mendibil Arostegui (Vizcaya)

Este mes hay mucha variedad. Variedad de edades, variedad de poses y hasta variedad de ideas, como la de José Francisco Segarra, que nos ha enviado una composición de lo que podría ser una portada de la revista. Gracias a todos.

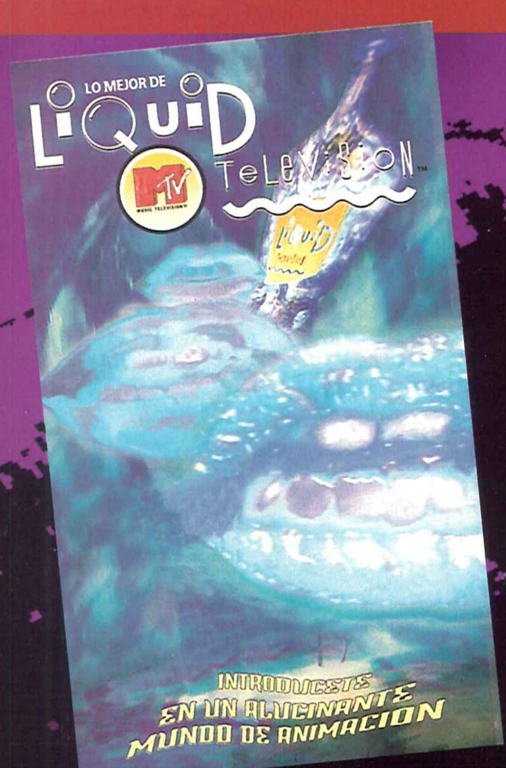


Una calculadora para cada uno

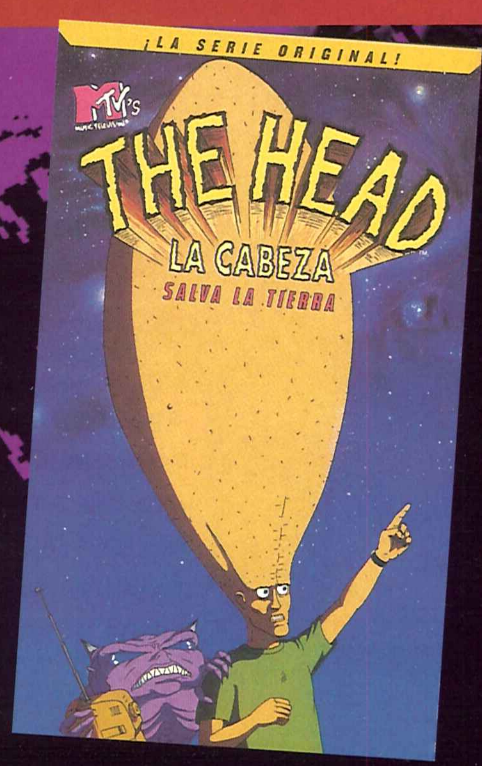
Seguid enviando vuestras fotos y cartas a:
HOBBY PRESS, S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**



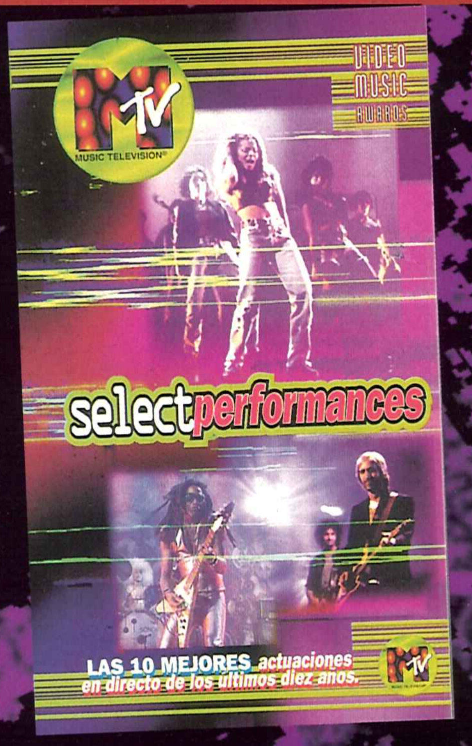
ENGÁNCHATE



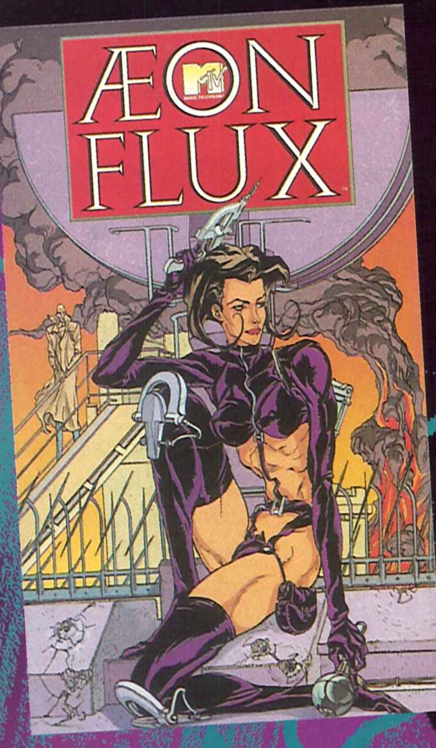
TITULO: LO MEJOR DE LIQUID TELEVISION
REF.: 83386
DURACION: 44 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



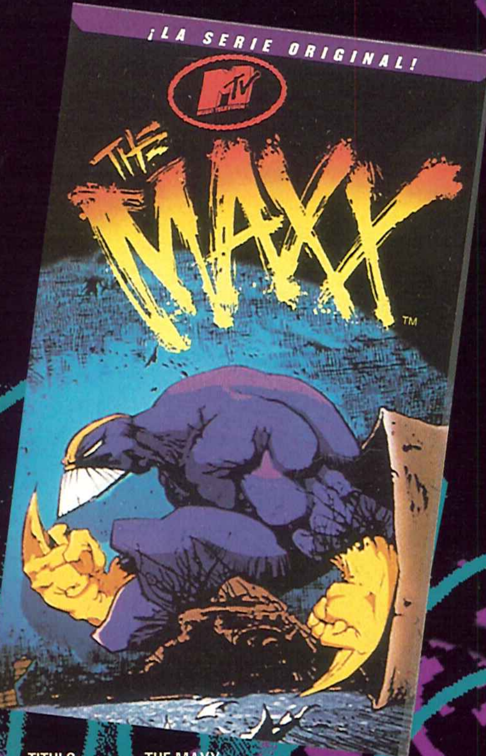
TITULO: THE HEAD
REF.: 11126
DURACION: 119 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 7 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



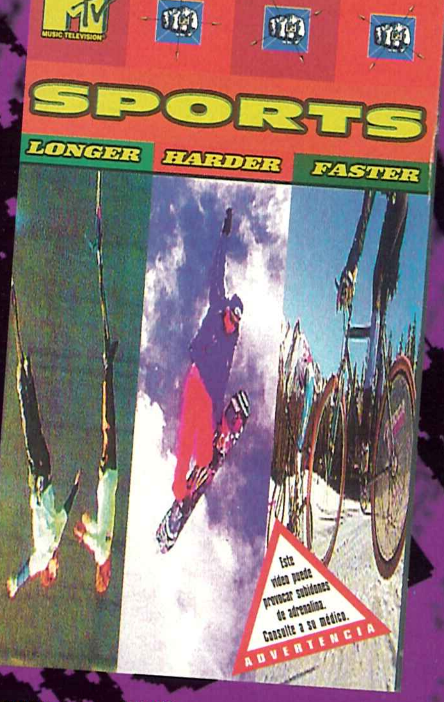
TITULO: VIDEO MUSIC AWARDS
REF.: 83381
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: Autorizada para todos los públicos
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: AEON FLUX
REF.: 94533
DURACION: 118 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: THE MAXX
REF.: 11127
DURACION: 118 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



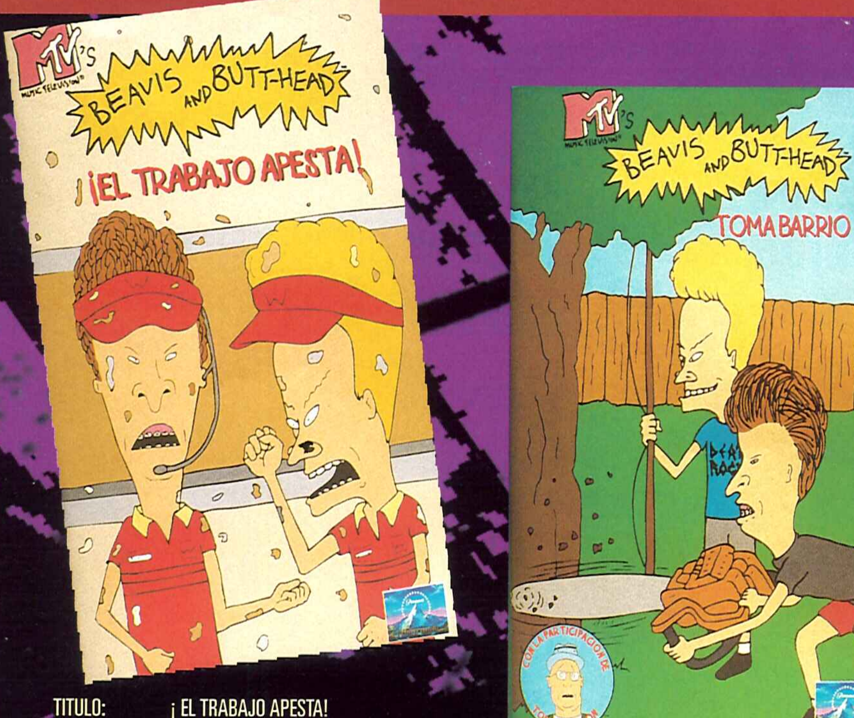
TITULO: SPORTS
REF.: 83385
DURACION: 52 Minutos
CLASIFICACION: Autorizada para todos los públicos.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.

AL CLAN



"Si no es MTV, Otros apesta"

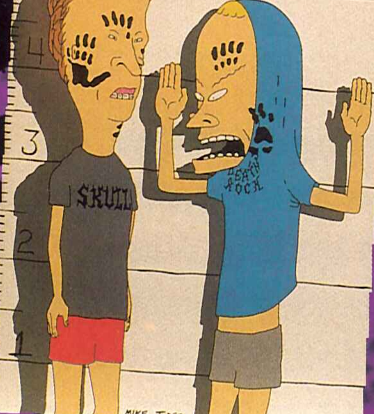
súper vídeos de MTV



TITULO: ¡ EL TRABAJO APESTA!
REF.: 83390
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español

TITULO: TOMA BARRIO
REF.: 83387
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español







TITULO: TIAS Y TAL
REF.: 83388
DURACION: 48 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español

TITULO: EL JUICIO FINAL
REF.: 83389
DURACION: 42 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español

También puedes realizar tu pedido por:
Teléfono 91 654 61 64
Fax 91 654 72 72
Email: silvia@hobbypress.es

CIC®

Recorta y envía este cupón a
HOBBY POST Calle de los Ciruelos, nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes MADRID
Deseo recibir los siguientes vídeos ....

Nombre y Apellidos: ....
Dirección: .... Localidad: ....
Provincia: .... Código postal: .... Teléfono (........) ....

ELIJA FORMA DE PAGO:
❐ Contra Reembolso
❐ Tarjeta de Crédito Visa número: ____ ____ ____ ____ Caducidad: ....../..........
❐ Adjunto talón a nombre de HOBBY POST S.L.
❐ Giro Postal nº: ....

Enviar cupón original

Firma del titular

NT

GASTOS Y FORMA DE ENVIO:
❐ **300 ptas** - Correo normal (Plazo de entrega 10-15 días)
❐ **750 ptas** - Agencia de transporte (Plazo de entrega 48 horas) Sólo península



SNOWBOARD KIDS
Atlus salta a la nieve con un **juego muy fresco**, de estética «Mario Kart 64» y espíritu muy divertido.

NAGANO OLYMPICS
Los japoneses esperan excitadísimos el lanzamiento del **juego oficial de las olimpiadas.**

TWISTED EDGE
No es simplemente una simulación de **snowboard**, es una historia completa alrededor de la nieve.

1080° SNOWBOARDING
El equipo que diseñó **«Wave Race 64»** se nos va a la nieve con un juego que va a sorprendernos.

SNOWSPEEDER
Imagineer, la licencia más eficaz de N64, también prepara su particular versión del snowboard.

Las olimpiadas de invierno están al caer, y para celebrarlo, Nintendo y algunos de sus licenciatarios van a lanzar un buen número de juegos con la nieve como protagonista.

LA NIEVE

Protagonista de los próximos juegos de N64



La cara divertida de la nieve

Nintendo España nos lanzará a la nieve en primavera, con un divertido cartucho que firma la japonesa Atlus. El snowboard será el protagonista, con "surfers" diseñados en plan "cartoon", un montón de items repartidos por sus seis circuitos y modo batalla para cuatro jugadores.



Las pistas no se reducen a una simple bajada. Veréis corredores estrechos y saltos que nos tendrán un rato flotando en el aire.



¿Dónde está la nieve? Tranquilos, vuestra tabla de snow también se deslizará por otros materiales, césped, asfalto, ladrillo...



Y por si la cosa os parece fácil, también habrá objetos que os impedirán o frenarán el avance.



El diseño de los personajes es en plan dibujos animados, con detalles muy japoneses.



Cada uno de los cinco protagonistas tiene sus características y movimientos propios.



No os espera una competición al uso. Al final de cada bajada tendréis que subiros a un telesilla.



Las batallas a cuatro jugadores pondrán aún más de relieve el lado divertido de un cartucho que os hará pasar buenos ratos.



Repartidos por las pistas hay un montón de items que tan pronto os permiten "disparar" a los rivales como aterrizar en paracaídas.

Bajarás rápido, te caerás, harás muchas piruetas, cogerás botellas de soda, ¿pero qué clase de snowboard es éste?



Aunque la tecnología no es su punto fuerte, aquí os sorprenderá sobre todo por los juegos de luces.



NAGANO WINTER OLYMPICS 98 KONAMI/NINTENDO 64/**FEBRERO-MARZO EN ESPAÑA**

Para empezar, el juego oficial de las olimpiadas de invierno

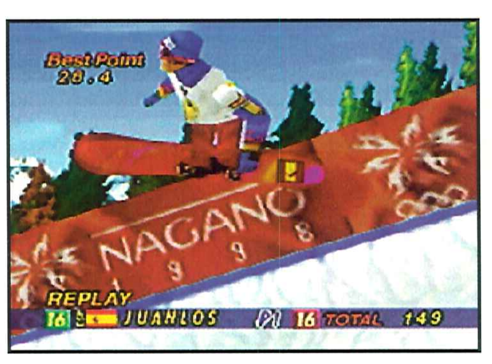
Para seguir, el de **Konami ofrece doce pruebas olímpicas**, nuevas modalidades incluidas, que nos trasladarán directamente al lugar de los hechos. Eso quiere decir que todos los **escenarios, montes, pinos, pistas y carteles publicitarios han sido digitalizados de la ciudad nipona** y convertidos en entornos tridimensionales majestuosos. El mismo tratamiento han recibido los participantes, con una estética acertada, muy de competición, y un diseño suave y grande, estilo «ISS64». En cuanto a la mecánica, hereda el sabor de **«Track & Field»**, con lo que todo en Nagano está a nuestro favor.



El nivel de detalle gráfico es excepcional, e incluye escudos y banderas de los dieciséis países participantes.



El control es muy asequible pero exige determinadas combinaciones, presionadas en el momento justo, para superar algunas pruebas.



En la competición de snowboard tendréis que efectuar las piruetas que previamente habréis elegido en un menú.



La competición se abre a cuatro jugadores, que participarán alternativamente en cada prueba.



El esquí acrobático es de las pruebas más espectaculares, donde brilla la tecnología.



La primera dificultad del bobsleigh comienza a la hora de subirse a la silla. Lo demás es fácil...



El nivel de inteligencia artificial de los rivales es muy alto, o sea que os costará ganar.



El curling, un nuevo deporte de invierno mezcla entre petanca y dardos, se da a conocer y de qué manera en este «Nagano 98».



De entre las 12 pruebas, dos están dedicadas al patinaje (a distintas distancias) y transcurren en un circuito oval.

Las olimpiadas de invierno empiezan el 7 de febrero, y Konami ya tiene listo el juego oficial.



El slalom es una flipada. Por lo que se ve, se siente (esquí real) y se oye (chascar las rodillas).



El luge es un tipo de bobsleigh en modo individual que requiere más destreza y habilidad.









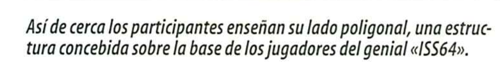
«Nagano Winter Olympics 98» será un exitazo en Japón, donde se le espera con los brazos abiertos, y también en el resto del mundo, gracias a la astuta combinación de tecnología, jugabilidad, espectáculo y dominio del hardware N64 que, estos programadores han demostrado desde el lanzamiento de «ISS64».



El relieve de las pistas obliga a bajar deprisa y a zigzaguear poco. Pero si lo veis mal, podréis ayudaros de los botones L y R.



Conseguir saltos de record es muy complicado, sobre todo a la primera. Eso sí, gozaremos en cada intento de imágenes así de grandiosas.



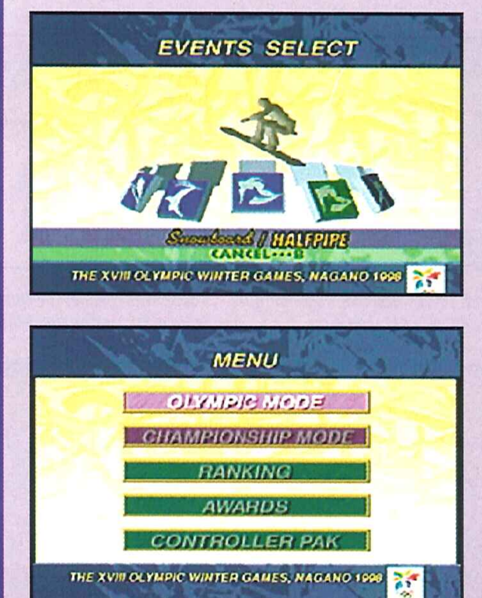
Así de cerca los participantes enseñan su lado poligonal, una estructura concebida sobre la base de los jugadores del genial «ISS64».

El entorno 3D, los gráficos y las animaciones de los participantes dan a «Nagano» un aspecto sobresaliente.



La competición se sigue de una sola perspectiva, que cambiará en función de las pruebas (lateral en el salto, trasera en el slalom...).

OPCIONES OLÍMPICAS





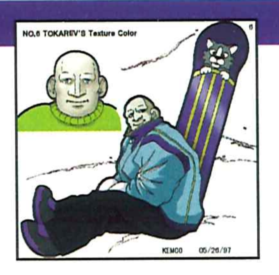
Tenéis dos posibilidades de competición: el **modo olímpico** desafía a ganar medallas en pruebas individuales, que elegiréis antes de empezar; el **torneo** invita a participar en cada una de las **12 pruebas**, que jugaréis en plan carrusel. Representaréis a uno de los **16 países** en liza, y podréis salvar records en el controller pak.

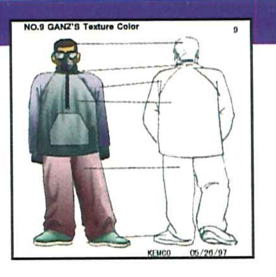


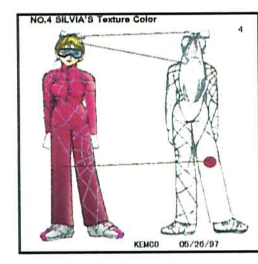
TWISTED EDGE KEMCO/N64/ABRIL EN USA

No sólo snowboard, sino mucho más...

El nuevo juego de los Boss Game (Top Gear) es **más que una simulación de snowboard**. ¿Por qué? Pues porque no recreará pistas reales (sería muy aburrido), porque cada personaje tendrá una historia detrás y una personalidad diferente, porque habrá modos de juego ocultos, y por todas estas cosas que vamos a enseñaros a continuación.

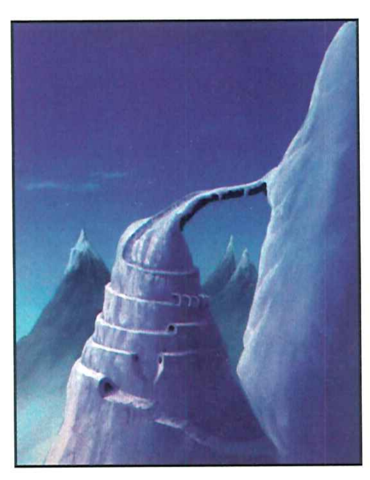




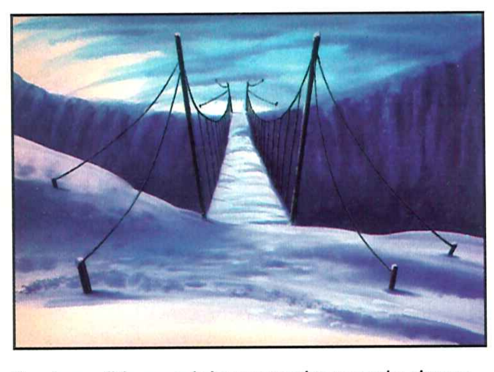


Ocho locos por la tabla

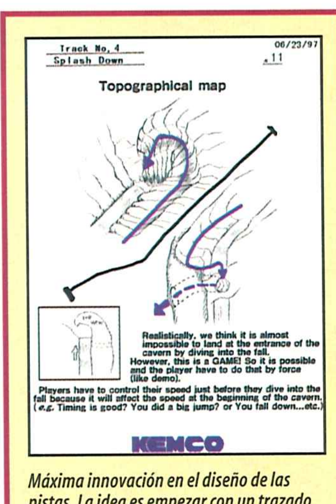
Un inglés muy soso, un alemán rudo, un surfero de California o un héroe japonés... en total serán ocho los personajes que prueben sus habilidades con la tabla en un «Twisted Edge» que ofrecerá un modo torneo, otro de piruetas y uno especial, oculto, donde pelearemos contra el resto para ganar el campeonato del mundo.



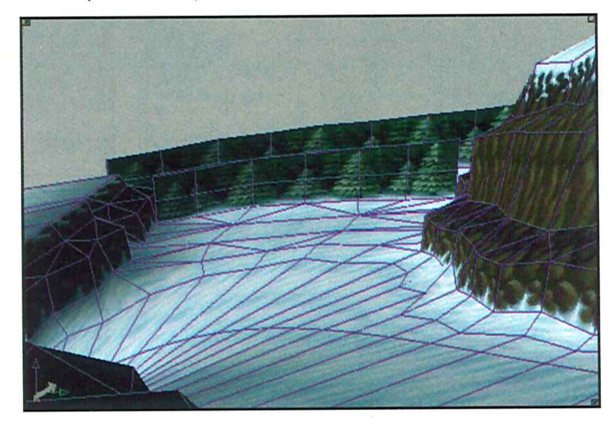
Los responsables de buena parte del diseño del juego son los japoneses de Kemco.



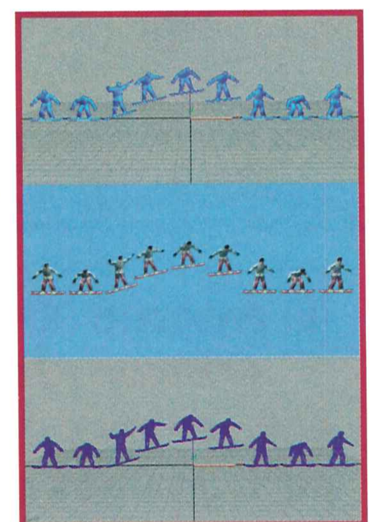
Ya os hemos dicho que no bajaremos por pistas normales, sino que encontraremos zonas para coger velocidad, rampas para que luzcamos piruetas, áreas para testear vuestras habilidades.



Máxima innovación en el diseño de las pistas. La idea es empezar con un trazado recto, más el perfil de la superficie, para después introducir las curvas e inclinaciones del terreno ajustando algunos puntos. Así no hay que reconstruir el modelo si se decide cambiar algún elemento.



Los siete circuitos del juego han sido diseñados separadamente por un artista. Gracias al potente editor construido por ellos mismos, es muy fácil después reunir todos los trazados.



Será real Pese al elevado grado de originalidad, el juego ha contado con las aportaciones de un experto en snowboard que da credibilidad al tema.



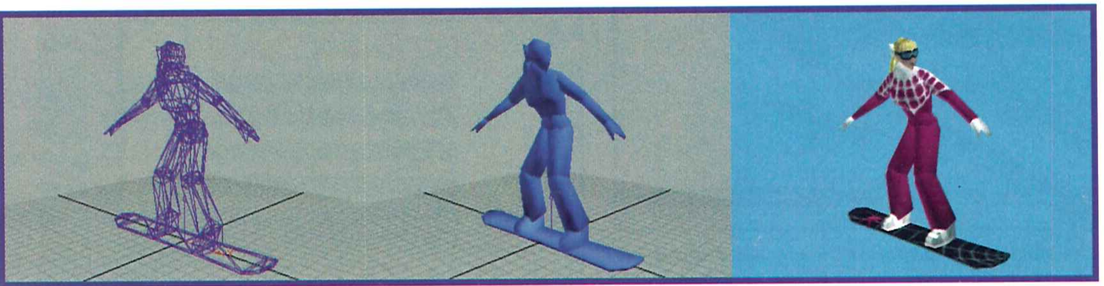
El juego hará más énfasis en el espíritu arcade que en el de simulación, muy a lo «Top Gear».



Las primeras imágenes en juego dejan ver un tratamiento gráfico simplemente sensacional.



Surfers en tres dimensiones Chris Pink, jefe de diseño de «Twisted Edge», es el responsable del motor de animación especializado que da vida a cada personaje.





1080 DEGREES SNOWBOARDING NINTENDO/NINTENDO 64/FEBRERO EN JAPÓN

Sensación de nieve

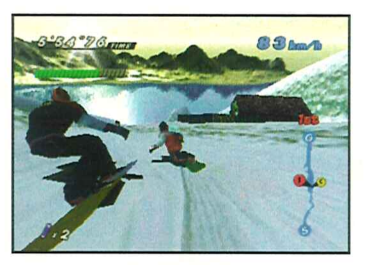
El equipo que diseñó «Wave Race» ha vuelto a superarse. Su penúltima producción reúne la magia y sensación de movimiento del juego que les lanzó a la fama, sólo que entre nieve y laderas inclinadas. Detalles, buenos efectos y realismo, eso es lo que nos espera en «1080».



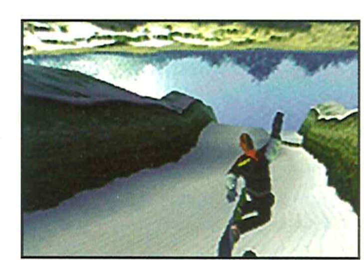
El efecto del resplandor de la nieve casi os cegará. Sólo por ver eso ya merecerá la pena este «1080».



Habrá cinco participantes, cada con sus propias habilidades, y seis circuitos diferentes.



Los amantes de las sensaciones fuertes tienen diversión y emoción aseguradas con este cartucho.



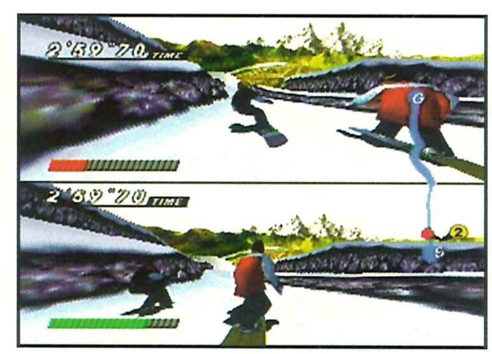
El nivel de detalle de «1080° Snowboarding» será tan alto como el de «Wave Race», y las animaciones igual de suaves.



Los recorridos presentarán distintas rutas alternativas, en las que nos toparemos con agua, hielo o caminos cortados.



El realismo será la clave de este snowboard. Realidad en los escenarios, en las animaciones y en los movimientos de los surferos.



El modo dos jugadores se están perfilando todavía, pero de seguro que retendrá el sabor y la tecnología del modo individual.



SNOWSPEEDER IMAGINEER/NINTENDO 64/MARZO EN JAPÓN

Más de lo que esperas

En el Space World sólo se dejó ver al 20% de desarrollo, pero lo que vimos prometía bajadas sin límite sobre esquís y tabla, buenos escenarios, mejores animaciones y modo doble de locura.



Gráficos y marcadores os recordarán a «MRC», aunque con más nieve, claro. Seguro que también la sensación de velocidad os recuerda al genial juego de coches.

Habrá más elementos arcade que de simulación, aunque lo importante será la competición.



A diferencia del resto de juegos de snowboard, éste introduce también bajada en esquís.



Es más que probable que el juego aterrice en España antes de la primavera.



División vertical u horizontal. Como gustéis, pero conservándolo todo, que es lo que cuenta.

2ª ENTREGA GOLDENEYE 007

El director de operaciones informa desde la base central que la guía continúa adelante y que no debes dormirte en los laureles. Este mes completamos la segunda misión y avanzamos parte de la quinta. Atento a las nuevas órdenes.

MISIÓN 2
SEVERNAYA
PARTE 2: BÚNKER

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- **MODO AGENT**
  1. Copiar la llave Goldeneye. Dejar la original.
  2. Fotografiar la pantalla con el mapa.
- **MODO SECRET AGENT**
  Objetivos anteriores y
  3. Desconectar los equipos de vigilancia.
- **MODO 00 AGENT**
  4. Hacer que Boris active el ordenador.
  5. Bajar datos desde el ordenador.

GUÍA DE COLORES

- DIFICULTAD BAJA
- DIFICULTAD MEDIA
- ALTA DIFICULTAD

1 Copiar la llave Goldeneye. Dejar la original

El programador **Boris se ha dejado la Llave Goldeneye sobre su mesa**, frente al ordenador. La necesitas, pero no te la puedes llevar por que se darían cuenta de tu presencia. Por fortuna, "Q" te ha proporcionado un **útil aparato para copiarla.** Hazlo y deja la original.



2 Fotografiar la pantalla de vídeo que muestra el mapa

En la pantalla principal de vídeo se hallan **representadas todas las localizaciones que el MI6** necesita para acabar con la amenaza del Goldeneye. Usa la **cámara de fotos que hay en tu inventario** y asegúrate de que **no dejas ninguna parte de la pantalla fuera de cuadro.**



3 Desconectar todos los equipos de vigilancia

De nuevo necesitas acabar con los sistemas de vigilancia electrónica **para evitar ser descubierto.** La **cámara número 1** la puedes romper **desde la ventana de la puerta** de la sala que está al lado de donde empiezas. Luego, desde la **esquina del pasillo inferior** puedes atacar a **la cámara 2.** La **cámara 3** se pone a tiro (si te agachas, claro) desde la **ventana de la puerta de la sala de ordenadores.** Y por fin, la **cámara 4** la encuentras escaleras arriba, **sobre una pequeña plataforma.**



4 Hacer que Boris active el ordenador

Una vez que limpies de soldados la zona, ponte **frente a Boris** y solicítale que **ponga en marcha todos los equipos. No le des la espalda** en ningún momento o aprovechará para fugarse, y procura **protegerle mientras maneja los ordenadores.**



5 Bajar datos desde el ordenador

Los ordenadores del búnker contienen **información crucial** así que **no les dispares.** Una vez que Boris ponga en marcha todo el sistema, deberás hacer lo propio con el **Datathief que Q ha puesto en tu inventario.** Es el requisito para para descargar los datos.



LOS CONSEJOS DE M

- **Si los guardias disparan la alarma,** o si te localiza una cámara, la oleada de soldados no tendrá fin. No les des el gustazo de acabar contigo.
- La sala donde se encuentra la pantalla de vídeo está rodeada de soldados. Aprovecha la discreción que te proporciona el **silenciador de tu pistola.**
- **Manten con vida a Boris** hasta que te dé acceso a la unidad central.
- Pero ojo con él porque **no es muy de fiar.** Si le das la mínima ocasión (en cuanto descargues los datos del ordenador, por ejemplo), avisará a una nueva hornada de soldados vestidos de negro que te pondrán en apuros.

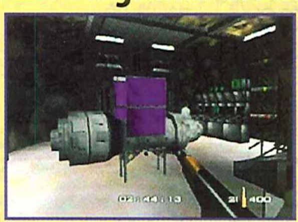
OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT
1. Fotografiar el Satélite.
2. Evitar la muerte de científicos.

MODO SECRET AGENT
Objetivos anteriores y
3. Obtener datos de los lanzamientos.
4. Recuperar los circuitos del Satélite.

MODO 00 AGENT
5. Colocar bombas en los almacenes de fuel.

1 Fotografiar el Satélite



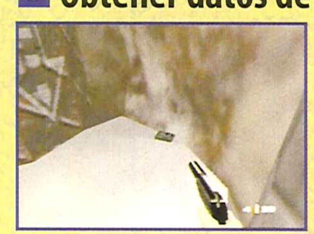
El Satélite se encuentra en el **cuarto piso**, en una sala que **contiene además un chaleco antibalas**. Usa tu **microcámara** y saca una bonita foto de recuerdo en la que se vea perfectamente la nave.

2 Evitar la muerte de científicos



Como ya sabrás por el capítulo anterior, tu licencia para matar sólo incluye a personal armado, y eso **no te permite disparar a científicos. En esta ocasión, no permitas que caigan tres** o fallarás en tu objetivo.

3 Obtener datos de los lanzamientos



Los científicos han grabado los datos de los lanzamientos anteriores en una **cinta DAT**. Se cree que este dispositivo está en el **almacén de combustible del tercer piso**. Si te acercas al **científico a la derecha de la entrada**, te entregará la cinta.

4 Recuperar los circuitos del Satélite



En la **primera planta** del silo, hallarás el circuito de la CPU (**CPU Circuit Board**) y la tarjeta controladora (**I/O Circuit Board**). En el **segundo** está la **RSP Circuit Board**. Y en el tercero, en el **almacén de combustible**, la **RPD Circuit Board**.

5 Colocar bombas en los almacenes de fuel

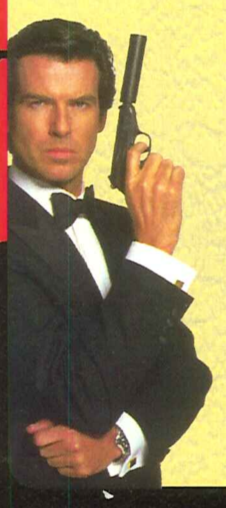


Coloca tus cargas explosivas con mucho cuidado, ya que sólo **cuentas con ocho para destruir los depósitos**. Las primeras cuatro habitaciones tienen **pintada una calavera** en una de sus paredes. Pon aquí los explosivos y lo reventarás todo.

LOS CONSEJOS DE M

- **El tiempo de detonación de las cargas explosivas** aparece marcado en pantalla, y el máximo es de ocho minutos y medio. Procura tenerlo en cuenta para estar muy lejos cuando esto ocurra.
- Las **tarjetas-llave de acceso a cada nivel** están habitualmente en **poder de los científicos** más cercanos a la puerta que queramos atravesar. Revisa a fondo cada zona.
- Utiliza los **bidones de combustible a modo de improvisadas bombas** y dispara sobre ellos siempre que tengan cerca algún soldado enemigo.
- Muy útil: La **salida del nivel** está en el quinto piso del silo.
- El ruido de tu rifle KF7 alarmará a los soldados, así que usa la **pistola con silenciador**.





UNA TRAMPA CASI MORTAL

El General Ourumov y un regimiento de soldados te esperan tras esta puerta. Si tienes una granada, lánzala al interior. Si no, espera a que vayan pasando soldados para disparar. Al final el general huirá.





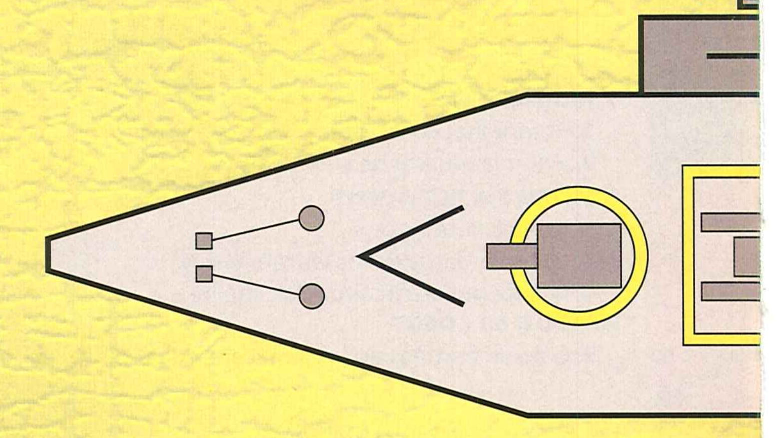
►►



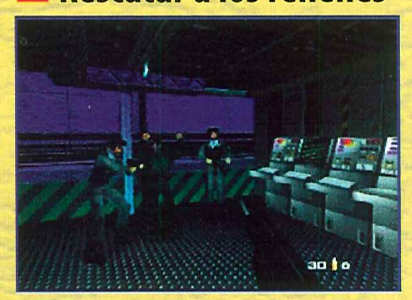
OBJETIVOS DE LA MISIÓN

■ **MODO AGENT**
1. Rescatar a los rehénes.
2. Colocar indicador de posición helicóptero.

■ **MODO SECRET AGENT**
Objetivos anteriores y
3. Desactivar la bomba del puente de mando.
4. Desactivar la bomba del cuarto de motores.



1 Rescatar a los rehénes

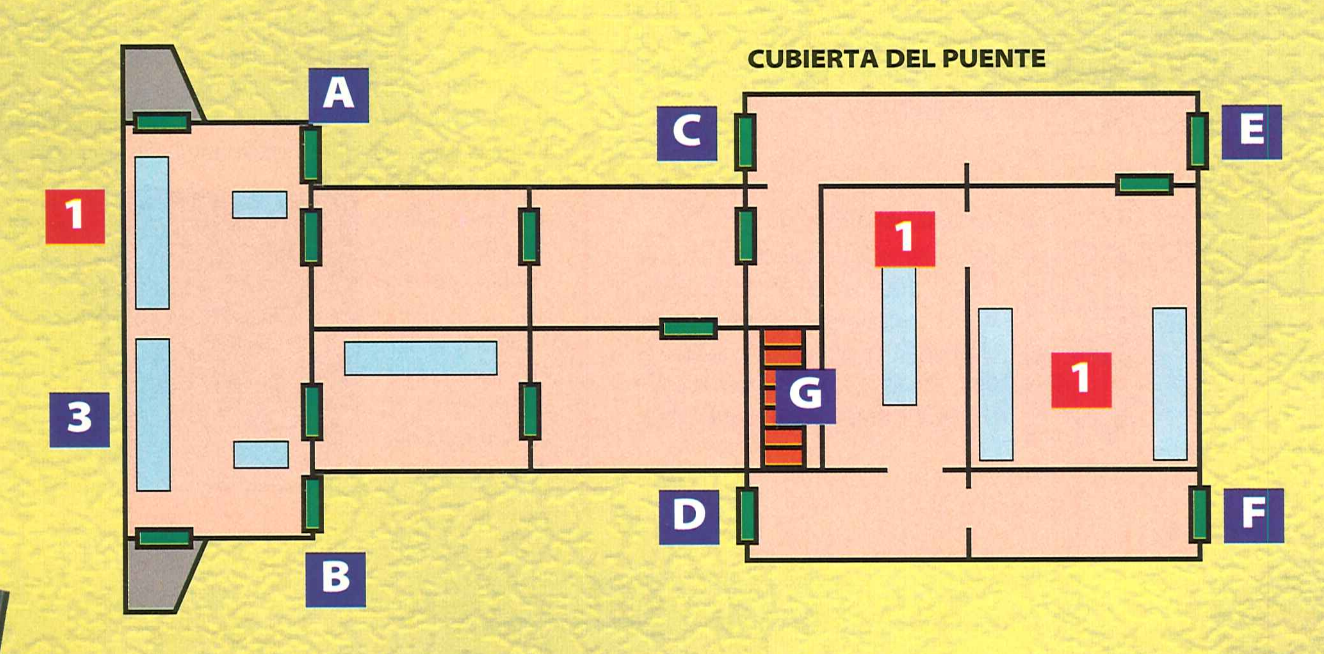


Debes salvar como mínimo a **cinco de los seis rehénes** para tener éxito en el **modo 00 Agent**. En el resto de casos habrá **ocho**, y nuestra recomendación continúa siendo no dejar ninguno en manos enemigas.

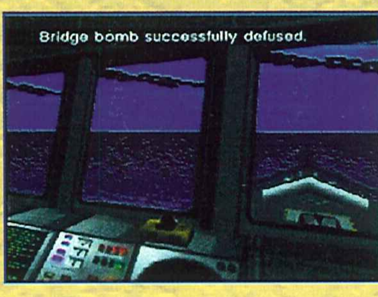
LOS CONSEJOS DE M

•Todos los **rehénes están protegidos por algún guardián**. Si cometes la imprudencia de dejarte ver, firmarás la sentencia de muerte para el retenido. **Ataca desde lejos y tómate todo el tiempo que puedas para apuntar** a una zona mortal del enemigo.

•La **zona exterior** del barco está **limpia de soldados** pero el **interior es un hervidero**. Muévete tranquilamente por fuera, pero por dentro camina con sigilo y el arma lista. La **D5K con silenciador es perfecta.**

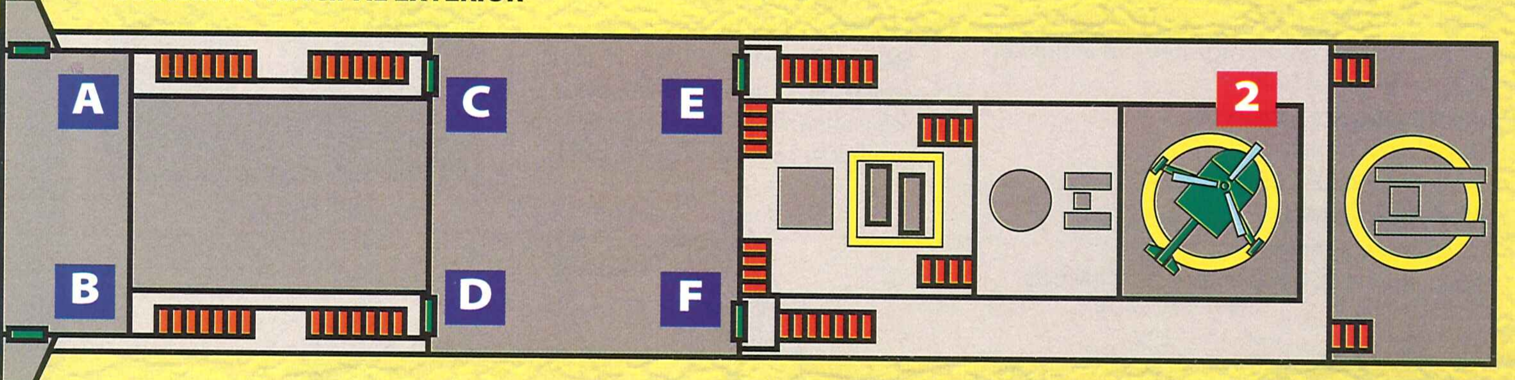


3 Desactivar la bomba del puente de mando



Entra en el **puente desde el interior del barco y verás tres guardianes**. El **lado izquierdo** brinda la mejor línea de fuego para acabar con los enemigos sin dañar a los rehénes. Después dirígete a la **consola principal de la zona izquierda de tablero de mandos**, y usa tu **Electronic Defuser** para desactivar la bomba.

CUBIERTA PRINCIPAL EXTERIOR

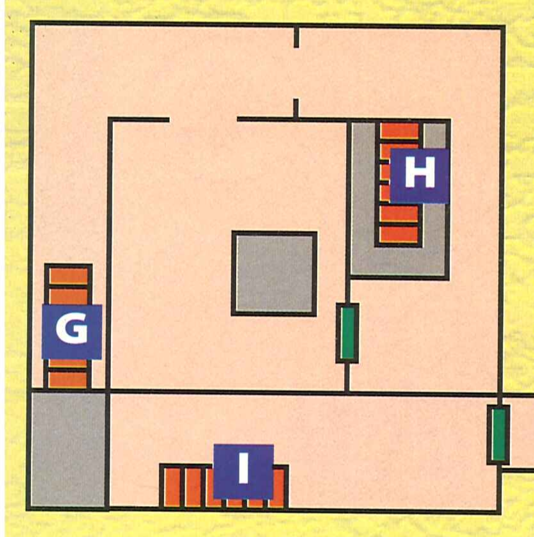


2 Colocar el indicador de posición en el helicóptero

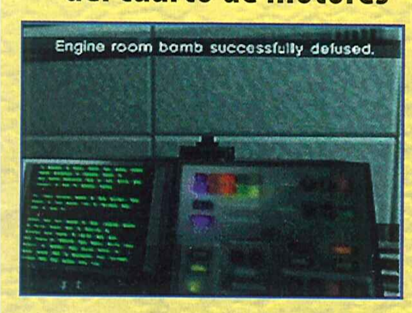
Es el objetivo más sencillo. Sólo tienes que acercarte al helicóptero y **escoger del inventario el Tracking Bug,** que Q te dio al comenzar la misión. Una pulsación del **botón Z** hará el resto.



CUBIERTA PRINCIPAL INTERIOR

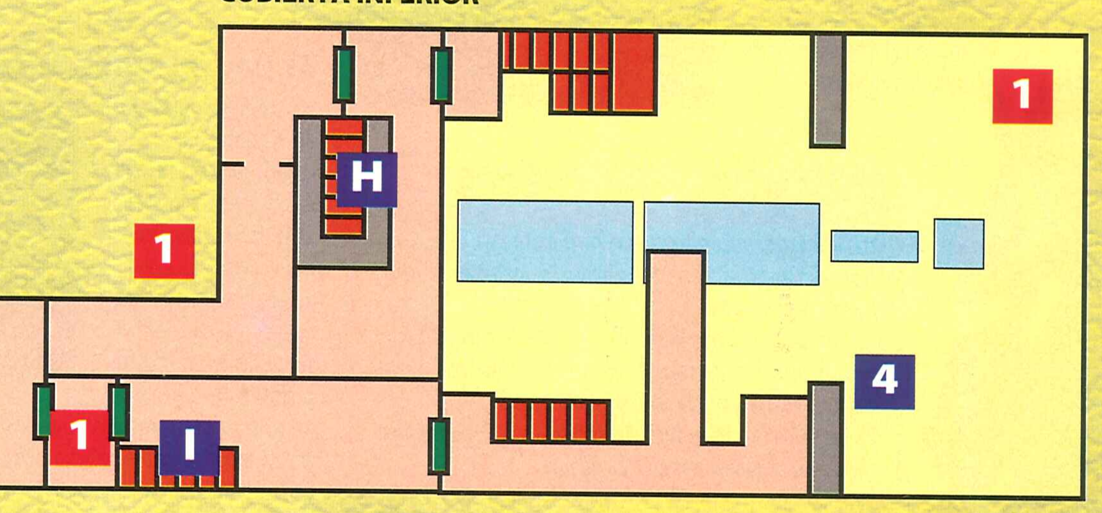


4 Desactivar la bomba del cuarto de motores



Nada mejor que saber dónde se encuentra la bomba para desactivarla, ¿verdad? Pues la que nos ocupa ahora está en la **consola de control de los motores,** en el **corredor superior.** Cuidado porque **la protegen dos guardias.**

CUBIERTA INFERIOR



►►

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT
1. Destruir las comunicaciones con el búnker.
2. Penetrar en el búnker.

MODO SECRET AGENT
Objetivos anteriores y
3. Dejar fuera de combate el avión Spetznaz.

MODO 00 AGENT
Objetivos anteriores y
4. Destruir todos los equipos de vigilancia.

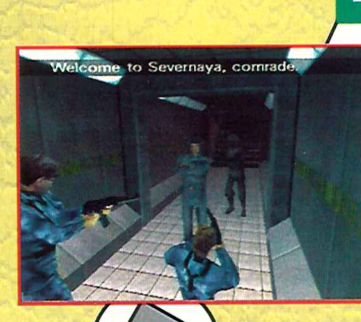
1 Destruir el enlace de comunicaciones con el búnker

La última vez que pasaste por aquí, te limitaste a desactivar el enlace de comunicaciones. Ahora tendrás que destruirlo definitivamente. **No toques el equipo o te localizarán. Lo mejor es volarlo a tiros.**

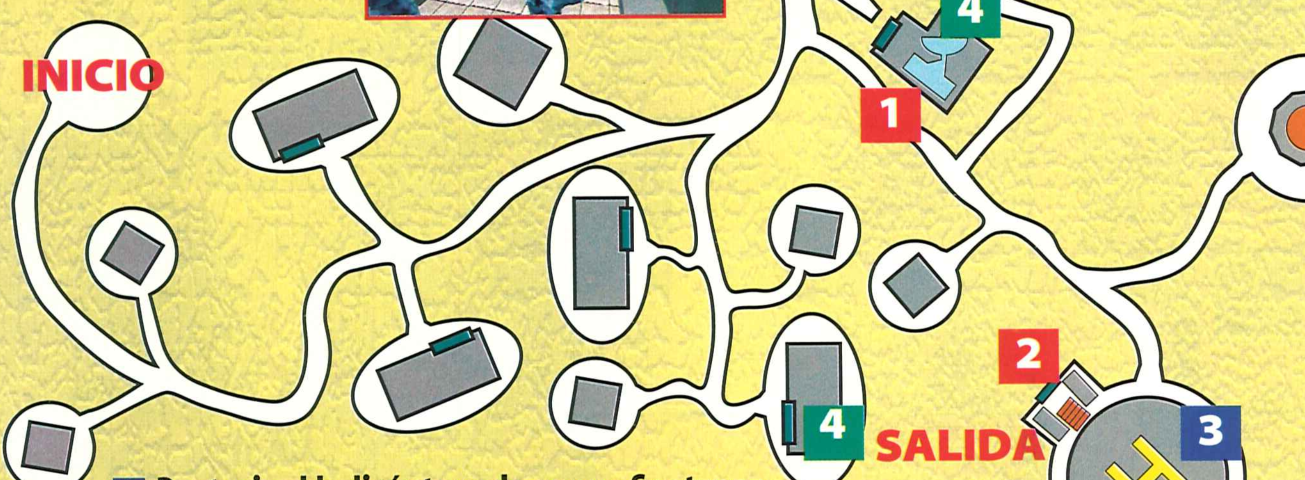


2 Entrar en el búnker

Cuando **destruyas el helicóptero, tendrás acceso libre al búnker.** Procura estar lejos cuando estalle y limpia el camino que lleva a la entrada. En cuanto traspases la puerta, **serás detenido** automáticamente.







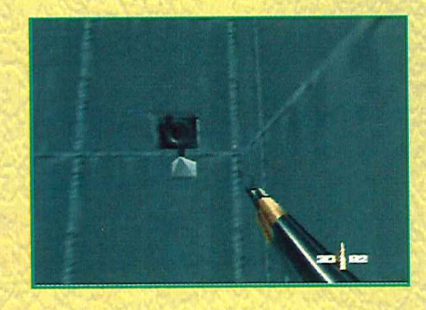
3 Destruir el helicóptero de apoyo Spetznaz

Con esto te aseguras que nadie tenga ninguna prueba de la existencia de Janus. **Acércate todo lo que puedas al helicóptero y coloca la bomba en un lateral.** Hazlo antes de entrar en el búnker.



4 Destruir todos los equipos de vigilancia

Hay **cuatro cámaras de vigilancia. La primera** está en la misma cabaña que la llave de la sala de comunicaciones. La siguiente la encuentras de frente, en cuanto subas las **escaleras interiores de la antena de comunicaciones.** Las otras dos están en las **cabañas más al sur del mapa.** Hay una de ellas que está muy bien disimulada. Investiga con cuidado para que no te detecte.



LOS CONSEJOS DE M

- Los **soldados enemigos son ilimitados** en este nivel. **Avanza con tu silenciador** y evitarás una confrontación que nunca ganarías.
- **En cuanto consigas la llave** de la sala de comunicaciones, mejorarán espectacularmente las habilidades de las patrullas de vigilancia. Ándate con cuidado.
- En este nivel **es muy fácil desorientarse.** Ten a mano el mapa que te ofrecemos en esta página.



DIDDY KONG RACING

TODAS LAS CLAVES PARA ACABARTE EL JUEGO

EN LA REVIEW DEL NUMERO ANTERIOR TE DIMOS UN MONTÓN DE PISTAS PARA QUE TE ENFRENTARAS A «DKR» SABIÉNDOLO PRÁCTICAMENTE TODO. ESTE MES VAMOS A DARTE LO QUE NOS FALTABA, LA LOCALIZACIÓN EXACTA DE LAS MONEDAS EN CADA CIRCUITO, LAS MEJORES TÁCTICAS PARA COGERLAS TODAS Y UNOS CUANTOS CONSEJOS PARA SALIR VICTORIOSO. ¿LISTOS? PUES AL JUEGO, QUE ALLÁ VAMOS CON LA PRIMERA ENTREGA.



DINO DOMAIN

EL VIEJO MUNDO DE LOS DINOSAURIOS ESCONDE UN SINFÍN DE SORPRESAS

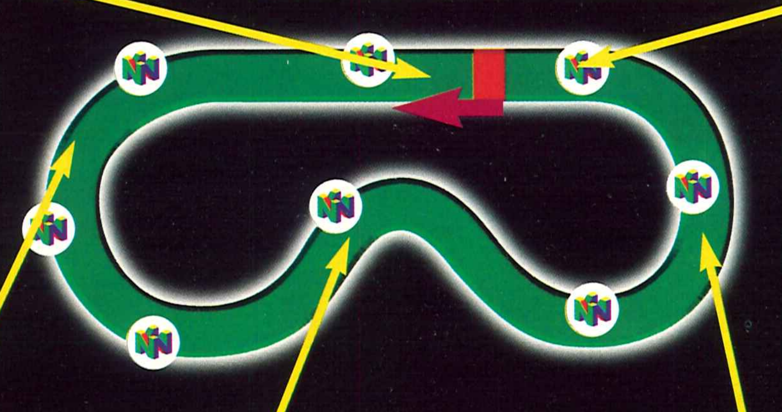
ANCIENT LAKE



1. Si tomas la **primera curva por el exterior,** podrás meterte en el bolsillo las **cuatro primeras monedas.**



2. En esta "S" tienes que estar atento, porque la **moneda está en la parte izquierda** de la carretera, y **si coges el propulsor** te la puedes pasar de largo.





3. Una vez que hayas cogido la moneda que está en este punto, puedes **utilizar el propulsor** para seguir en línea recta atravesando el césped.

4. La **séptima moneda** está en la **curva que cruza el lago,** pero hay un inconveniente: un **dinosaurio pasea por allí,** así que fíjate bien en su recorrido para poder esquivarlo.



5. La **última moneda** llega con la línea de meta al fondo, y tienes que variar un poco la trayectoria para cogerla. Es mejor que **no la dejes para la última vuelta,** porque entonces te lo juegas todo a cara o cruz.

FOSSIL CANYON



4. Toma el **camino de la derecha cuando llegues a la bifurcación.** Es más largo, pero también te espera otra monedita que cargar en la mochila.



3. Los programadores han colocado otra de las monedas **justo a la salida de esta curva.** Frena un poco si no quieres pasártela.

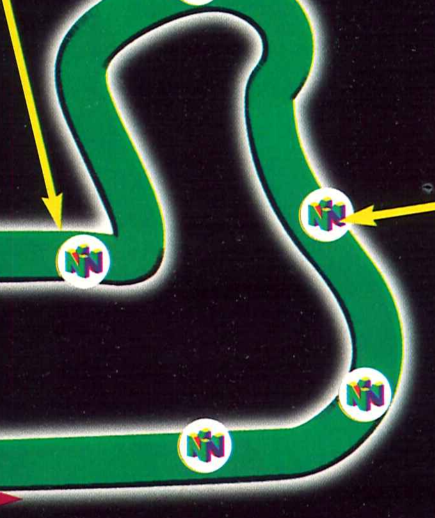


2. Esta moneda está en un lugar estratégico. Para hacerte con ella, **atraviesa el agua con el propulsor** que hay justo antes del lago.





5. Un poco más adelante, **bájate al otro camino** y así cogerás la **última moneda.** En las demás vueltas, utiliza **siempre la ruta de la izquierda.**





1. Las **tres primeras monedas** no presentan **ningún inconveniente.** Se ven de sobra y son bastante fáciles de coger, incluso a la última vuelta.





1. La primera **moneda** está justo a la **derecha de la línea de salida**. Si en la parrilla **sales colocado a la izquierda, será mejor que la dejes** para las siguientes vueltas, porque corres el **riesgo de caerte al agua**.



2. La **segunda está en la parte izquierda** de la carretera. Tienes que **derrapar para cogerla**, y ajustar bien para no darte un chapuzón.



3. La moneda que está **antes del puente es la más difícil** de coger de todo el circuito. Toma la **curva bien abierta**, pasando junto a la palmera de la izquierda, y derrapa si ves que te vas de bruces al lago.



4. Para coger la moneda que está a la **izquierda de la boca del túnel** debes **desviarte un poco** y tener el derrape a punto para **no chocar contra la pared**.

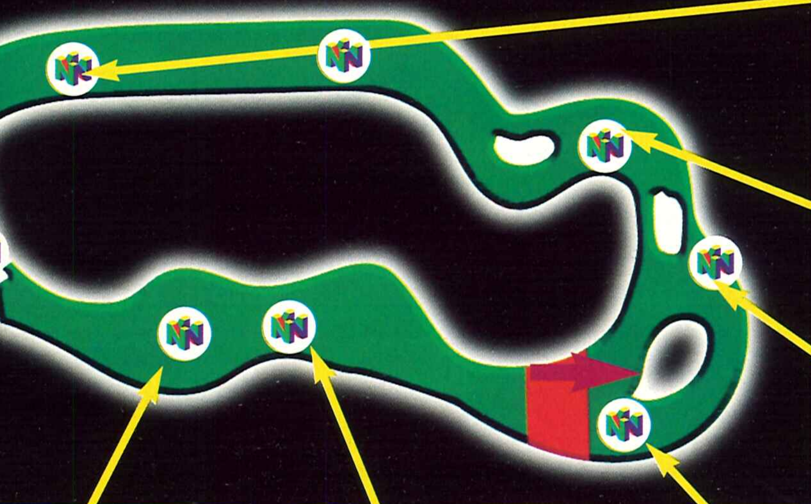


5. La séptima moneda está **dentro de la boca del esqueleto de dinosaurio**. Cuando la hayas cogido, pasa por su derecha. El camino es más corto.



6. Al llegar a la **última curva antes de meta**, sitúate en la **parte izquierda de la pista** y así cogerás la octava moneda del circuito.

HOT TOP VOLCANO





1. Enfrente de la salida hay una **gran columna de piedra**. Rodéala por su derecha, volando a media altura, para encontrar la primera moneda.



2. Cuando entres en el **primer túnel del circuito, elige la ruta de la izquierda**. Como ves en la pantalla, al fondo te espera una moneda.



3. Vuelve a meterte por la **izquierda en el segundo túnel**. Una vez que tengas la moneda en tu poder, te aconsejamos que utilices el otro camino. Es más asequible.

4. Para coger la **quinta moneda** tienes que hacer un **vuelo rasante** por encima de este **arco de piedra**. La maniobra es bastante sencilla, así que no tendrás problemas.

5. Al final del circuito, llegas a una **zona abierta con un dinosaurio**. Las llamaradas de lava no te dañan, pero él sí, así que **esquívalo a toda costa**.



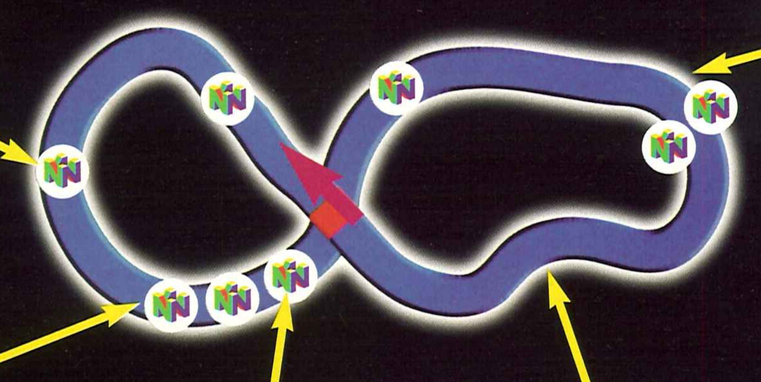
6. La dos últimas monedas están **dentro de los propulsores** que hay junto al dinosaurio. Si coges el primero, su impulso te llevará al segundo.



SNOWFLAKE MOUNTAIN

EL HIELO Y LA OSCURIDAD PONEN LAS COSAS MÁS DIFÍCILES TODAVÍA

EVERFROST PEAK



1. Para la **segunda moneda**, pasa por la **izquierda de este propulsor**. Hazte con ella en la primera vuelta y **usa el propulsor en las siguientes.**

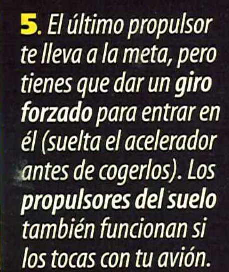


2. Las siguientes dos monedas están sobre un **saliente**, **en la ladera derecha del cañón**. Ve a media altura.

3. La quinta moneda está colocada **encima del arco que cruza la pista** de lado a lado. La ves con la suficiente distancia, así que es bien fácil.

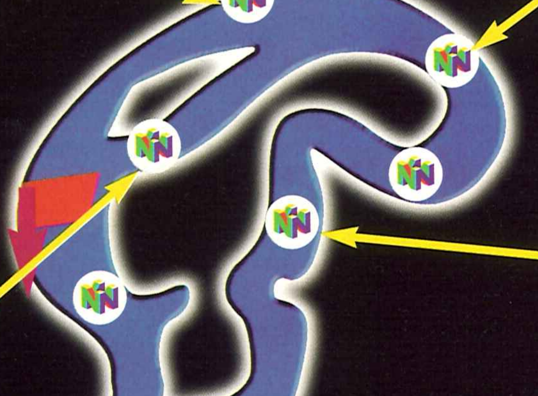
4. Las dos últimas monedas **no las puedes coger en la misma vuelta**, más que nada porque están **encima y debajo del mismo arco de piedra**. La una en una vuelta, y la otra a la que vuelves. Pero sin descuidos, ¿eh?

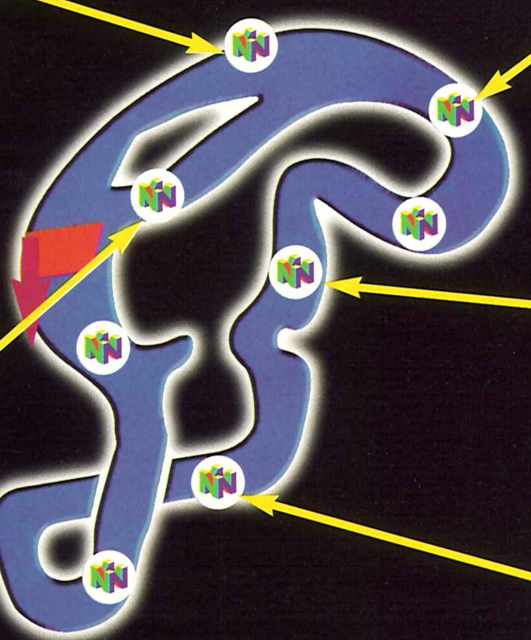




5. El último propulsor te lleva a la meta, pero tienes que dar un **giro forzado** para entrar en él (suelta el acelerador antes de cogerlos). Los **propulsores del suelo** también funcionan si los tocas con tu avión.

WALRUS COVE







1. A la **entrada del segundo túnel**, en la parte de la izquierda, te espera la tercera moneda. Haz un **giro con derrape** para cogerla, y procura **no darte contra el marco** de la entrada

2. A la **salida de la cueva hay otra moneda**. Está en la **parte derecha** de la carretera, así que cógela en la primera vuelta y **después utiliza el propulsor** que hay a la izquierda.



3. Ve por la **derecha en el tramo final del circuito**, porque hay una **moneda escondida entre los pinos.** Debes tener cuidado, porque **hay que derrapar** sin caerse al agua helada.



4. Un poco más adelante hay otra moneda en la misma situación, pero más pegada al borde, así que repite la maniobra de antes. Es decir, **derrapar sin meter la zarpa en el hielo.**



5. El **camino estrecho de la izquierda** no sólo es más corto, sino que además tiene otra moneda. Utiliza el **propulsor** para evitar tocar el agua.

SNOWBALL VALLEY



1. *Nada más empezar tienes* ***dos posibles caminos****. El de la* ***izquierda tiene una moneda y es más corto****, pero también más complicado.*



2. *Si vas por la* ***derecha, cruzas un estrecho camino de hielo*** *sobre el que hay otra moneda. Derrapa para cogerla, porque está al borde del agua.*



3. ***Ajusta el salto hacia la derecha*** *para coger la* ***moneda que está junto a la pared****. Se puede* ***pillar a la salida del túnel*** *si vas por la ruta de la izquierda, pero tienes que dar* ***una curva muy cerrada****.*

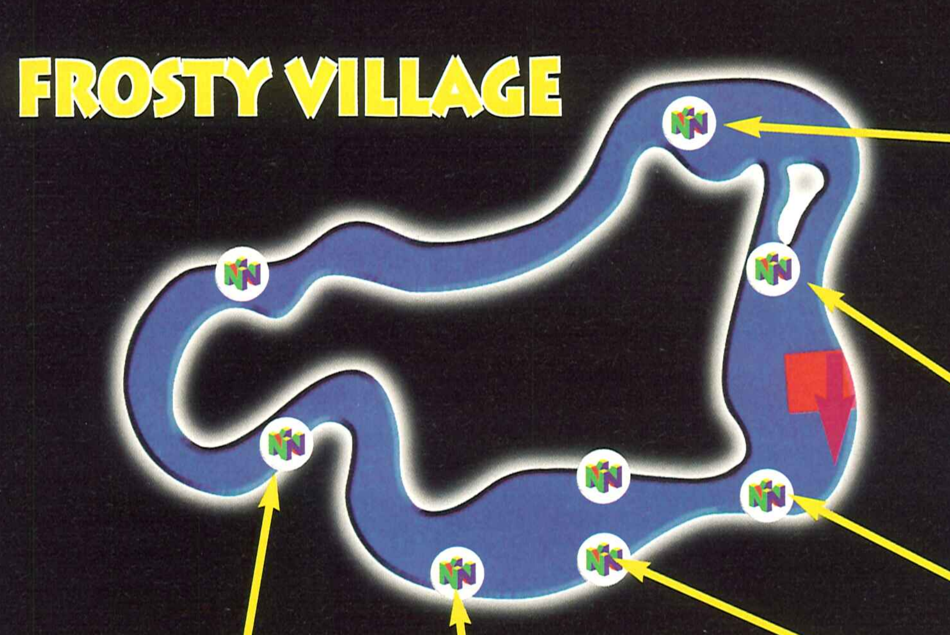


4. *En la* ***explanada*** *por donde* ***bajan las bolas de nieve hay dos monedas****, una a la izquierda y otra a la derecha. Tienes que* ***coger una en cada vuelta****, lo contrario es imposible.*



5. *La* ***curva que hay antes de llegar a meta*** *tiene otra moneda. También tienes que* ***derrapar para cogerla****.*

FROSTY VILLAGE





1. *La* ***primera moneda está a la izquierda de la salida****, así que aprovecha el* ***turbo*** *para cogerla si estás bien situado en la parrilla.*



2. *Hay una* ***moneda debajo de cada uno de los dos arcos laterales****. Pasa* ***primero por el de la izquierda****, y así estarás encaminado para la siguiente.*



3. *La* ***cuarta moneda*** *está* ***delante de las casas*** *al final de la bajada. Da una* ***curva muy abierta*** *y derrapa para* ***no chocarte*** *con alguna de ellas.*



4. *Coge los* ***tres plátanos*** *que hay a la derecha del túnel y* ***gira a la izquierda derrapando****. Pasa sobre el propulsor y ve directo a la moneda de enfrente.*



5. *El final llega con dos monedas que aún debes recoger.* ***La primera está en el exterior de una curva****. Tómala abierta para pillarla con suficiente holgura.*



6. *La* ***última moneda está en la recta de meta****, pero* ***colocada muy al borde****. Una vez más, ten cuidado de no caerte al agua cuando la cojas porque la operación no es fácil.*



Por fin llegamos al final de nuestro trayecto. Si sigues los consejos que te damos para quedar el primero en la "Special Cup", te habrás ganado a pulso el diploma de piloto experto y campeón de «Mario Kart 64».

CLAVES PARA GANARLO TODO (Y 4)

JUNGLE PARKWAY

Estás pisando **territorio Donkey Kong**, una carretera que atraviesa la selva y en la que no faltan las **cascadas, un río con un salto impresionante** y hasta cocoteros. ¿Qué, te apuntas al safari?



LONGITUD
- 893 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 2:37.23
- Intermediate: 2:27.89
- Advanced: 2:13.38

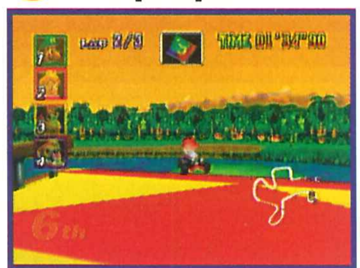
1 Salta la valla





En lugar de coger **la espiral que te lleva hasta el puente** desde el que saltas a la otra orilla, acorta campo a través y **salta la valla en el punto en que comienza la rampa**. Tienes que calcular bien el momento del salto y tener cuidado con los cocos que te lanzan en cuanto sales del circuito.

2 Un poquito a la izquierda



Cuando estés subiendo por la rampa, gira tu kart ligeramente a la izquierda para **ganar un poco de terreno en el aterrizaje**. Pero tampoco te pases, porque si intentas un salto demasiado largo acabarás en el agua o incluso puede que **incrustes tu kart en el barco que navega por el río.**

3 El rayo que no cesa



Todavía no nos movemos de la famosa **rampa, porque es el lugar más indicado para fastidiar** a tus rivales. Si consigues un **rayo, utilízalo cuando tus rivales pasen por aquí**. Se volverán pequeños y harán un salto ridículo que dará con sus huesos en el río.

4 Mejor por el campo



Ya te habrás dado cuenta de que si te sales en este circuito, recibirás **golpes desde todos los cocoteros** que rodean el camino. Bien, pues la única forma de remediarlo consiste en **activar un turbo**, pero es que si además lo haces en este punto de la pantalla, **conseguirás atajar unos metros.**

5 Sin escapatoria



El **puente colgante de madera** que hay a la entrada del túnel es un lugar perfecto para **tender una trampa** a los otros pilotos. Date cuenta de que si plantas aquí una hilera de plátanos o **algún ítem falso,** ellos no podrán apartarse, así que ponte manos a la obra y prepárate para decirles adiós.

6 Gánales en el túnel



A la **salida del túnel** te espera una larga cuesta arriba que te obliga a dar un rodeo si pretendes cogerla desde el principio. Es mejor que **inicies un derrape y aproveches el impulso del turbo** para tomarla más o menos a la mitad y así atajar unos metros.

YOSHI VALLEY

El circuito de Yoshi plantea un gran dilema: ¿qué ruta seguir? **En este laberinto nunca sabes en qué puesto vas**. Si no quieres tener problemas, sigue la ruta que te proponemos.

1 Peligro de pinchazos



Entre la fauna autóctona de este circuito se encuentran unos **pequeños erizos**, y no hace falta que te digamos lo que le puede ocurrir a tus neumáticos si pisas alguno. Debes andarte con ojo en todo momento, a menos que tengas una **estrella que te convierta en invulnerable**.

2 Ni un solo descuido



Cuando Yoshi construyó su circuito lo llenó de desvíos, pero no se preocupó de hacer la pista un poco más ancha. Ni siquiera le puso suficientes vallas laterales de protección, por lo que a veces **es preferible que frenes un poco** antes de pasarte con la velocidad y caerte por un precipicio.

3 ¿Te atreves con este salto?





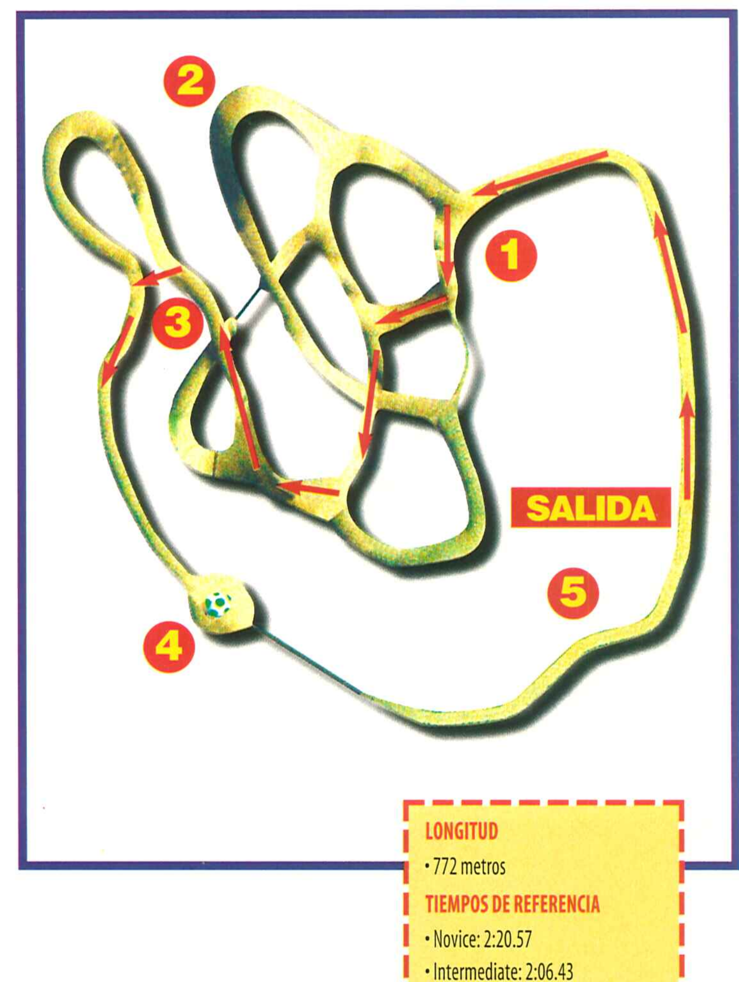
Te vamos a enseñar un **atajo arriesgado**, pero que merece la pena. Cuando pases por este punto del recorrido **fíjate en la valla de la derecha** y, cuando acabe, **salta a la izquierda para caer en la carretera** que transcurre paralela. Utiliza el botón **R para poner tu kart** en la dirección correcta.

4 El huevo de Yoshi





Es tan grande que no hace falta que te digamos dónde está, pero al menos te vamos a dar un consejo para que no te des de bruces con él. **Conforme te aproximes, frena un momento y fíjate hacia qué lado se mueve**. Pasa por el otro y procura entrar en el puente correctamente.



LONGITUD
- 772 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 2:20.57
- Intermediate: 2:06.43
- Advanced: 1:50.47

5 El largo camino hacia la meta





Antes de la línea de meta viene una **amplia curva que te da varias opciones para sacarle ventaja a tus rivales**. La primera es que seas un piloto educado y vayas por la pista, pero haciendo un **derrape tras otro** claro. La otra opción que tienes es atajar por el interior, y con lo de "interior" nos referimos a ir **literalmente por el césped**. Para hacerlo sin ningún problema, procura tener **un turbo preparado**, y así tu kart no se frenará cuando te salgas de la pista.



BANSHEE BOARDWALK

Ha caído la noche, se oyen ruidos extraños y los murciélagos revolotean de un lado a otro. Incluso es posible que veas algún que otro fantasma en cualquier recta. Es una **desagradable pesadilla** que puede tener un final todavía peor **si te caes al agua**.

LONGITUD
- 747 metros.

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 2:14.41.
- Intermediate: 2:07.42.
- Advanced: 1:59.60.

1 Para empezar, derrape

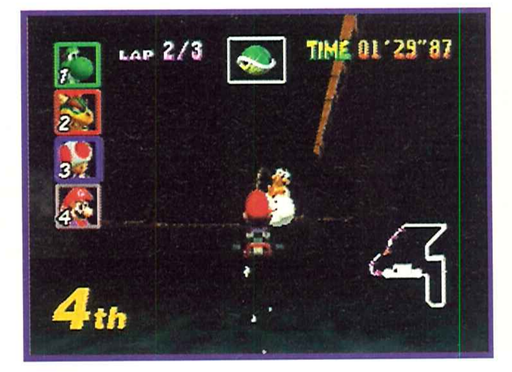


Las primeras curvas del circuito son propicias para ponerte por delante de tus rivales con **unos derrapes**. Sin embargo, en ésta debes tener especial cuidado, porque **no tiene valla en el lado interior**.

2 Izquierda-derecha-izquierda







Estas "S" **son el tramo más peligroso del circuito**, porque tampoco tienen barandillas laterales. Conviene que las **tomes a una velocidad prudente**, ya que al final resulta que eso de que las imprudencias se pagan es cierto, y por querer correr lo más seguro es que acabes en brazos de Lakitu. Pero bueno, si aun así te sientes torero o vas un poco apurado en la última vuelta, puedes intentar **pasar en línea recta salvando los huecos con un par de saltos**.

3 Atrápame ese murciélago



A la entrada de la **mansión encantada** siempre aparece una **bandada de murciélagos** revoloteando, que te pueden frenar el avance. Por cierto, si **reduces a tus rivales con un rayo** en este lugar, el golpetazo de un "chupasangre" les dejará fuera de combate.

4 Un agujero en el suelo

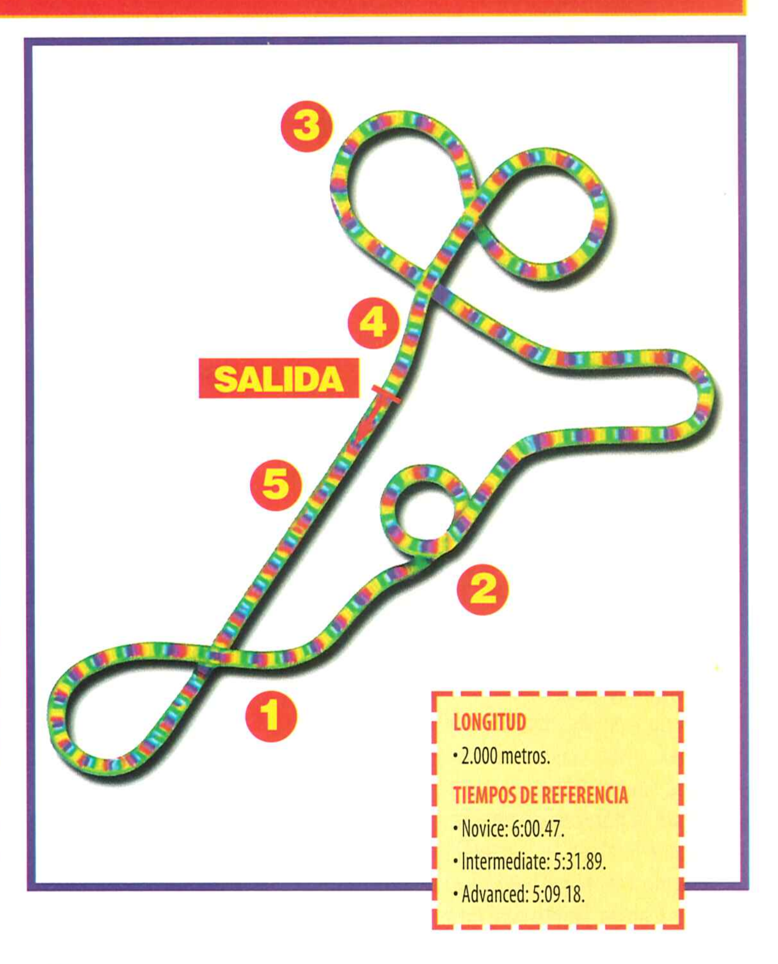




La **flecha que hemos dibujado en el mapa** te indica el camino que debes seguir en el interior de la casa. Al principio puedes optar entre ir por la **derecha de la columna**, o **saltar el agujero del suelo** si prefieres pasar por la izquierda.

RAINBOW ROAD

La campanada final de «Mario Kart 64» es este **kilométrico circuito con la pista de color arcoiris**. Aquí cuenta la velocidad más que nunca, porque la **carretera es ancha** y **no tiene un solo bache** que te moleste para conducir.



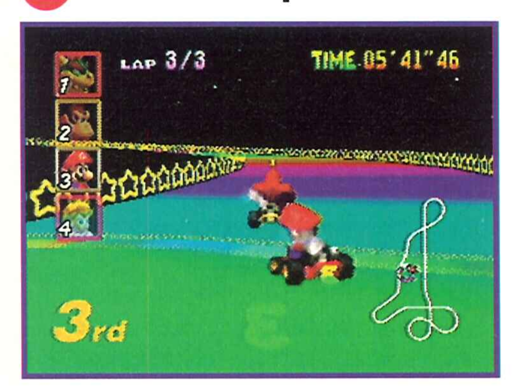
1 Chomp a la vista





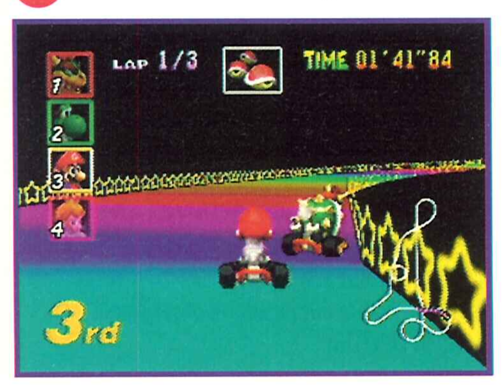
Si has jugado a otros cartuchos de Mario seguro que conoces a los Chomps, unas **criaturas de color negro, forma redonda y hambre feroz**. Te esperan varios, agazapados en diferentes lugares del circuito, para poder **meterle un buen bocado a tu vehículo**. Pero no te alarmes: otra de sus características es que se **mueven con bastante lentitud**, así que basta con que te fijes en ellos con la distancia suficiente para poder esquivarlos.

2 Siete derrapes



Esta curva tan cerrada te da la oportunidad de **encadenar hasta siete derrapes** seguidos para despegarte de tus rivales. **Activa los turbos** tan rápido como puedas para hacer el siguiente sin dejar escapar un solo segundo.

3 Confía en el "quitamiedos"



"Rainbow Road" es el circuito más largo de todo el juego, pero tiene una **valla de protección que lo recorre de principio a fin**. Es casi imposible salirse de la pista, pero si tienes suerte y puntería puedes llegar a **echar a algún piloto despistado lanzándole un caparazón**.

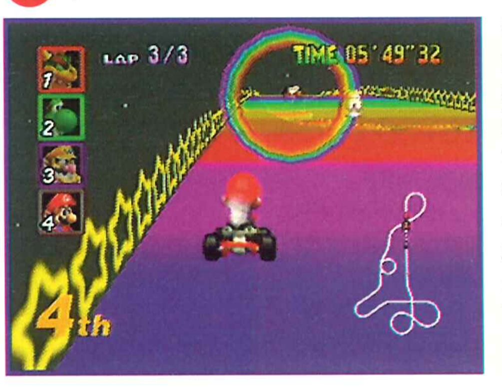
4 La cuesta no cuesta tanto





En este circuito, tan pronto estás deslizándote cuesta abajo como **subiendo las cuestas más empinadas. La que hay justo antes de la meta** se las trae, pero puedes salvarla si **guardas algún turbo** hasta el momento adecuado. Eso sí, ándate con ojo, porque inmediatamente **después de la pancarta de meta la carretera desciende en picado** y puedes salir volando sin control.

5 ¡Píllales en la subida!



Cualquier **parón en plena subida** puede resultar fatal, sobre todo para los karts que tienen menos potencia. Por eso debes **aprovechar la cuesta arriba para atizar a tus rivales** con un rayo o un caparazón. Verás cómo les cuesta reanudar la marcha.

SAN FRANCISCO RUSH NINTENDO 64

TODO SE PUEDE CAMBIAR

Y empezamos por el **tamaño de las ruedas del coche**. Para aumentar o disminuir el de las de atrás, en la pantalla de selección de auto pulsa y mantén C derecha, luego C izquierda, suelta ambos, pulsa y mantén C derecha, luego C izquierda y suelta. Para las de delante, la misma operación sólo que al revés. Empieza por C izquierda, luego C derecha...

El coche también puede ser muy, muy ancho o muy, muy estrecho. En la misma pantalla de selección, pulsas y mantienes C abajo, luego pulsa C arriba, sueltas los dos, pulsa y mantén C arriba, luego C abajo y vuelves a soltar.

¿Y qué te parecería cambiar el color de la niebla? También en la pantalla de selección de vehículo, mantén el botón Z y presiona tres veces C abajo. Repite para otros colores.

Puedes hacer que **el coche pese mucho o sea una pluma**, lo que viene muy bien para los saltos, curvas y esas cosas. En la pantalla de SETUP, mantén el botón Z y haz Arriba, Abajo en el stick digital. Suelta Z y pulsa Arriba, Abajo, Arriba, Abajo. El símbolo de una pesa aparecerá en pantalla.

Vamos ahora con las texturas. En la pantalla de SETUP, mantén C derecha y pulsa L, suelta ambos y pulsa Z. Repite la maniobra y verás que en una esquina de la pantalla aparecerá una especie de símbolo de colores. Juega y sorpréndete.

¿Más? Ya lo último. Para **cambiar la perspectiva de juego**, en carrera mantén el botón L y presiona Arriba o Abajo en el stick digital. Y para conducir una extraña piedra humeante, en la pantalla de selección de vehículo mantén C arriba y pulsa Z cuatro veces. Si repites el código, podrás elegir entre varios extraños artefactos.

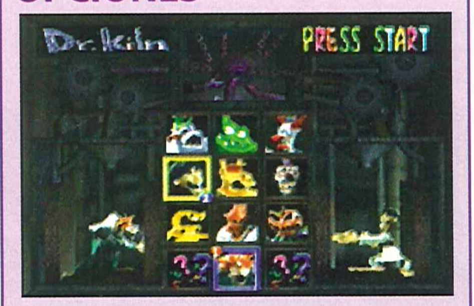






CLAYFIGHTER 63 N64

MENÚ SECRETO DE OPCIONES





Para manejar opciones alternativas a las del menú típico, no tienes más que introducirte en la en la **pantalla de selección de luchador, y una vez allí mantener presionado L y hacer C arriba, C derecha, C izquierda, C abajo, B y A.** Después retrocede a la pantalla inicial y métete en la de opciones. En la parte de abajo verás las palabras **Secret Options**. Pulsa y aparecerá un nuevo menú como el que tienes arriba.

En la misma pantalla de selección, prueba a **mantener pulsado L y presionar A, C abajo, C derecha, C arriba, C izquierda y B**. Podrás elegir a Sumo Santa. Y si haces **(con L pulsada) B, C izquierda, C arriba, C derecha, C abajo y A, aparecerá el Doctor Kiln.**

DIDDY KONG RACING NINTENDO 64

CÓDIGOS MÁGICOS

Todos los globos azules: **ROCKETFUEL**
Todos los globos son verdes: **TOXICODEFENDER**
Todos los globos arcoiris: **OPPOSITESATTRACT**
Todos los globos rojos: **BOMBSAWAY**
Todos los globos son amarillos: **BODYARMOR**
Mismo personaje 2 players: **DOUBLEVISION**
Personajes más grandes: **ARNOLD**
Misma velocidad en cualquier terreno: **OFFROAD**
Máxima potencia en cada ítem: **FREEFORALL**
Test de música: **JUKEBOX**
No hay zippers: **ZAPTHEZIPPERS**
Personajes pequeños: **TEENYWEENIES**
Pantalla de créditos: **WHODIDTHIS**
Los rivales son muy inteligentes: **TIMETOLOSE**
Empezar con 10 bananas: **FREEFRUIT**
Bananas ilimitadas: **VITAMINB**
Cambia el sonido del claxon: **BLABBERMOUTH**
La CPU no lanza misiles: **BYEBYEBALLOONS**
Sin bananas en el modo multijugador: **NOYELLOWSTUFF**
Aventura para dos jugadores cooperando: **JOINTVENTURE**

MACE: THE DARK AGE — NINTENDO 64

LA LUCHA ASÍ ES MÁS DIVERTIDA

Atención: Excepto el truco para cambiar el color de los trajes, todos los demás sólo funcionan en modo dos jugadores. Pues eso, el **cambio de color de las ropas se hace en la pantalla de selección** de luchadores, elige el que más te guste y pulsa **L o cualquiera de los botones C**.
También tenemos luchadores que son gnomos. Ve a la pantalla de selección y haz lo siguiente. **Elige (no selecciones) a Takeshi y pulsa Start, a Al-Rashid y pulsa Start, a Ragnar y lo mismo, y a Xiao Long** e ídem. Luego elige al luchador que más te guste y selecciónalo. Qué, ¿a qué molan? Pues no te pierdas éste de cabezones. La secuencia es **Ragnar, Al Rashid, Takeshi. Menudo cabezón.**









DARK RIFT — NINTENDO 64

JEFES Y COMBOS

Más rápidos, imposible. Este mes en SuperStars y ya tenemos jugosos trucos para la criatura de Vic Tokai. A ver, apunta. Lo primero, los correspondientes códigos para jugar con cualquiera de los dos jefes finales, Sonork y Demitron. Lo único que tienes que hacer es esta **combinación en la pantalla del título (donde te pide que presiones Start): A, B, R, L, C abajo, C arriba.** Y hay más. Un par de buenos combos para cada personaje.
Si eres **Sonork: C arriba, C arriba, Abajo + C abajo. O también, C izquierda, C izquierda, Derecha + C arriba, Derecha + C arriba y B.**
Y si eres **Demitron: C arriba, C arriba y Abajo + C abajo. O también C izquierda, C izquierda y Abajo + C izquierda.**





Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocernos ya!
O llama al teléfono... **902·17·18·19** *Y recibirás tu pedido por correo*

Provincia	Ciudad	Dirección
ALAVA	Vitoria	C/ MANUEL IRADIER, 9 - Tel: 13 78 24
ALICANTE	Alicante	C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 98
	Benidorm	AV/ DE LOS LIMONES, 12 ED. FUSTER JUPITER - Tel: 681 31 00
ALMERIA	Almeria	Av. DE LA ESTACION, 28 - Tel: 26 06 43
ASTURIAS	Gijón	Av. DE LA CONSTITUCION, 8 - Tel: 534 37 19
BALEARES	Palma de Mallorca	C.C. PORTO PI-Centro Pº MARITIMO, 54 - Tel: 40 55 73
	Palma de Malloca	C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9 - Tel: 72 00 71
BARCELONA	Barcelona	CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10 (PLAÇA CATALUNYA)
	Barcelona	CARRER DE SANTS, 17 - Tel.: 296 69 23 (PLAÇA SANTS)
	Barcelona	C.C. BARC. GLORIES DIAGONAL 280 - Tel: 486 00 64 (GLORIES)
	Badalona	C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 464 46 97
	Badalona	C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME - Tel.: 465 68 76
	Manresa	ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94
	Mataró	C/ SAN CRISTOFOR, 13. Tel: 796 07 16
	Sabadell	FILADORS, 240 - Tel: 713 61 16
BURGOS	Burgos	Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. DE LA PLATA PI. ALTA, L.7 - Tel: 22 27 17
CORDOBA	Córdoba	C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00
GERONA	Gerona	JOAN REGLA, 6. C/V RUTILLA,17 - Tel: 22 47 29
	Palamós	C/ ENRIC VINCKE s/n. TEL: 60 16 65
GRANADA	Granada	C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS - Tel: 26 69 54
GUIPUZCOA	S. Sebastián	AV. ISABEL II, 23. TEL: 44 56 60
HUESCA	Huesca	C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04
JAEN	Jaén	C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 82 10
LA CORUÑA	La Coruña	C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11
	Santiago	C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 59 92 88
LAS PALMAS G.C.	Las Palmas	C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51
	Las Palmas	C.C. LA BALLENA
LA RIOJA	Logroño	AV. DOCTOR MUGICA, 6. TEL: 20 78 33
MADRID	Madrid	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 Tel: 527 82 25 (Atocha)
	Madrid	C/ MONTERA, 32, 2º - Tel: 522 49 79 (SOL)
	Madrid	Av. MONFORTE DE LEMOS, s/n. C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038 - Tel: 378 22 22 (Bº Pilar)
	Alcalá Henares	C/ MAYOR, 89 - Tel: 8802692
	Alcobendas	C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 11 - Tel: 652 03 87
	Alcorcón	CISNEROS, 47 - Tel: 643 62 20
	Las Rozas	C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 TEL: 637 47 03
	Móstoles	Av. PORTUGAL, 8 MOSTOLES - Tel: 617 11 15
	Torrejón	C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53. TEL: 656 24 11
MALAGA	Málaga	C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92
	Fuengirola	AV. JESUS SANTOS REIN ED. OFISOL, 4 - Tel: 246 38 00
MURCIA	Murcia	C/ PASOS DE SANTIAGO S/N. EDIF. CONDESTABLE. TEL: 29 46 16
NAVARRA	Pamplona	C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06
PONTEVEDRA	Vigo	PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939
SALAMANCA	Salamanca	C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 81
STA. CRUZ TENERIFE	Sta. Cruz de Tenerife	C/ RAMON Y CAJAL, 62 - Tel: 29 30 83
SEGOVIA	Segovia	C.C. ALMUZARA C/ JUAN BRAVO, 6 - Tel: 46 34 62
SEVILLA	Sevilla	C.C. LOS ARCOS - AV. ANDALUCIA - Tel: 467 52 23
VALENCIA	Valencia	C/ PINTOR BENEDITO, 5 - Tel: 380 42 37
	Valencia	C.C. EL SALER Local 32. BULEVAR SUR - Tel: 333 96 19
VALLADOLID	Valladolid	C.COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28
VIZCAYA	Bilbao	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73
	Las Arenas	CALLE DEL CLUB, 1 - Tel: 464 97 03
ZARAGOZA	Zaragoza	C/ ANTONIO SANGENIS, 6 Tel: 53 61 56
	Zaragoza	C.C. INDEPENDENCIA. C/ CADIZ, 14. TEL: 976 21 82 71
ARGENTINA	Buenos Aires	SAN JOSE, 525 Tel: 371 13 16 C.P. (1017)



NINTENDO 64



CONSOLA + MANDO
SUPER PRECIO 28.900

- CONTROLLER — 4.990
- CABLE RF — 2.990
- (MEMORY PAK) CONTROLLER PAK — 2.990
- MANDOS DE COLORES (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL) — 5.990
- MEMORY CARD COLOR (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL, TRANSP.) — 2.990
- PER4MER RACING WHEEL+PEDALES — 11.990
- RUMBLE PAK — 3.490
- MEMORY CARD PLUS (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, GRIS, TRANSP.) — 4.990





- BLAST CORPS — 9.490
- BOMBERMAN 64 — 8.490
- CHAMELEON TWIST — 10.490
- CLAYFIGHTER 63 1/3 — 13.990
- CRUSIN' USA — 6.990
- DARK RIFT — 13.490
- DIDDY KONG RACING — 8.490
- DOOM 64 — 13.990
- DUKE NUKEM 64 — 13.490
- EXTREME G — 13.490
- F1 POLE POSITION 64 — 12.490
- FIFA RUMBO AL MUNDIAL'98 — 12.990
- GOLDEN EYE 007 — 8.490
- HEXEN 64 — 12.990
- INT'L SUPERSTAR SOCCER 64 — 13.490
- KILLER INSTINCT GOLD — 9.490
- LAMBORGHINI — 13.490
- LYLAT WARS (+RUMBLE PAK) — 9.990
- MACE — 13.490







- MADDEN NFL'98 — 12.990
- MARIO KART 64 — 9.490
- MISCHIEF MAKERS — 8.490
- MORTAL KOMBAT TRILOGY — 13.990
- MULTI RACING CHAMP. — 13.490
- NBA HANGTIME — 13.990
- NFL QUARTERBACK CLUB'98 — 13.490
- PILOTWINGS 64 — 7.490





- SAN FRANCISCO RUSH — 13.490
- STAR WARS: SHADOW OF EMP. — 9.990
- SUPER MARIO 64 — 9.490
- TOP GEAR RALLY — 14.490
- TUROK — 9.990
- WAR GODS — 12.490
- WAVE RACE 64 — 9.490
- WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY — 13.990













GAMEBOY



CONSOLA GAME BOY — 6.990
GAME BOY POCKET — 8.990

- DESERT STRIKE — P.V.P. - 4.690
- DONKEY KONG — P.V.P. - 3.990
- DONKEY KONG LAND — P.V.P. - 3.990
- DONKEY KONG LAND III — P.V.P. - 5.990
- EL LIBRO DE LA SELVA — P.V.P. - 4.490
- EL REY LEON — P.V.P. - 4.490
- F1 POLE POSITION — P.V.P. - 3.990
- HERCULES — P.V.P. - 5.990
- JURASSIC PARK — P.V.P. - 4.690
- LOONEY TUNES — P.V.P. - 4.490
- LUCKY LUKE — P.V.P. - 5.990
- MORTAL KOMBAT I & II — P.V.P. - 4.990
- OPERATION C (USA) — P.V.P. - 3.990
- RACE DAYS — P.V.P. - 4.690
- STAR TREK GENERATIONS — P.V.P. - 4.690
- SUPERMAN — P.V.P. - 5.990
- SUPER MARIO LAND — P.V.P. - 3.990
- SUPER MARIO LAND 2 — P.V.P. - 3.990
- SUPER MARIO LAND 3 — P.V.P. - 3.990
- TARZAN (USA) — P.V.P. - 3.990
- THE LEGEND OF ZELDA — P.V.P. - 3.990
- TUROK — P.V.P. - 5.990







SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



SUPER NINTENDO MARIO PACK — 16.990

- D. KONG COUNTRY - 5.990
- D. KONG COUNTRY 3 - 9.990
- EL LIBRO DE LA SELVA - 6.990
- EL REY LEON - 6.990
- F-ZERO - 4.990
- FIFA RAM'98 - 7.990
- ILLUSION OF TIME - 5.990
- INTER. SUPERSTAR SOCCER DELUXE - 6.990
- KILLER INSTINCT - 6.990 (CD AUDIO GRATIS)
- KIRBY'S GHOST TRAP - 4.990
- LUCKY LUKE - 10.990
- POWER RAGERS ZEO - 8.990
- SECRET OF EVERMORE - 5.990
- SPACE ACE - 4.990
- STREET RACER - 4.990
- SUPER SOCCER - 4.990
- SUPER TENNIS - 4.990
- T2 JUDGMENT DAY - 4.990
- TERRANIGMA - 9.990
- TETRIS & DR. MARIO - 4.990
- TETRIS ATTACK - 6.990
- TINTIN TEMP. DEL SOL - 8.990
- TOY STORY - 8.990
- WORLD LEAGUE BASKETB. - 4.990




OFERTA

CONSIGUE EL RELOJ DE NINTENDO 64

Gratis al suscribirte un año a Nintendo Acción

NINTENDO64

¿Tienes ya tu Reloj N64? Aprovéchate de la oferta de suscripción con el 25% de descuento

Aprovecha el tiempo y no dejes pasar esta oportunidad

- Reloj analógico con bisel rotatorio tipo submarinismo.
- Aguja horaria, Minutero y segundero.
- Logo original de N64 en la esfera.
- Logo Nintendo 64 y Nintendo Acción en la correa.
- Punto horarios fluorescentes visibles en la oscuridad.

Aprovéchate de esta oferta- hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h. a 14,30 h. o de 16h. a 18,30 a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

AL SUSCRIBIRTE O RENOVAR TU SUSCRIPCIÓN A NINTENDO ACCIÓN POR UN AÑO

- Te regalamos este estupendo reloj exclusivo de Nintendo 64.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Nintendo Acción.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.



4.740 Pesetas

(12 números+reloj X 395 Pesetas)

Y SI YA TIENES TU RELOJ:

3.555 Pesetas

(12 números -25% descuento)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO